

PC - AMIGA - C64 - SEGA - NINTENDO - SONY - 3DO

576

Számítástechnikai magazin

318,-Ft

KByte

VII. évfolyam, 4. szám, 1996. április

*nuke dukem 3d
terra nova
civilization 2
assault rigs
breathless
rayman*

**ELŐSZÖR
ILYEN FORMÁBAN!**

*Már egy hónap múlva
muzeális értékű lesz ez a szám!*

NAGYOK

VAGYUNK!

*Megújult design
dupla poszter
formabontó ötletek*

**MA MÁR A
HOLNAP IS
TEGNAP!**

Forradalmi fejlődés a komputeranimációk terén

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladónak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1996. ÁPRILIS 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvező 576 boltodban, akkor bátran írd a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

MD KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control pad 19999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control pad 17999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY COLOR SET: Színes GB alapgép..... HÍVJ!

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + 2 játék + 1 control pad 9999.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GG alapgép + 4 vagy 1 játék..... HÍVJ!

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD..... 69999.-

SATURN játékok:

A játékokról és az árakról információkat a 11-26-415-ös telefonszámon kérhetsz.

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD 69999.-

PSX játékok:

A játékokról és az árakról információkat a 11-26-415-ös telefonszámon kérhetsz.

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER.....	1499.-	PSX memória kártya.....	6999.-
GAME BOY tölthető elem.....	1999.-	PSX összekötő kábel.....	7999.-
MD ACTION REPLAY V2.0.....	9999.-	SATURN CONTROL PAD - TERMINATOR.....	4999.-
MD HI-FI KÁBEL.....	1999.-	SATURN CONTROL PAD - VOYAGER.....	4999.-
MD JOY - ARCADE JOYSTICK.....	7999.-	SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel.....	1999.-
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos).....	2499.-	SATURN NTSC adapter.....	7999.-
MD JOY - SG6 (6 gombos).....	3499.-	SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER.....	3999.-
MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos).....	2999.-	SEGA MEGA CD ADAPTER.....	7999.-
MD JOY - SPRINT PAD.....	2999.-	SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER.....	3999.-
MD SCART KÁBEL.....	1999.-	SNES ACTION REPLAY V2.0.....	9999.-
MS JOY - CONTROL PAD.....	1999.-	SNES CONTROL PAD.....	3499.-
NES ACTION REPLAY.....	5999.-	SNES JOY - ACTION PAD.....	2999.-
PSX ARCADE STICK.....	9999.-	SNES JOY - SN6.....	3499.-
PSX CONTROL PAD - CONTROL STATION.....	4999.-	SNES JOY - SPRINT PAD.....	2999.-
PSX CONTROL PAD - P100.....	5999.-	SNES SCART KÁBEL.....	1999.-
PSX CONTROL PAD - STATION MASTER.....	5999.-	SUPER GAME BOY.....	9999.-
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel.....	1999.-		

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL.....	999.-	PC JOY - FX 2000.....	2999.-
AMIGA MOUSE.....	3999.-	PC JOY - HAWK+.....	2999.-
CD32 JOYPAD.....	3999.-	PC JOY - NAVIGATOR STICK.....	6999.-
COMMODORE FOOT PEDAL (pedál).....	2999.-	PC JOY - PC100 CONTROL PAD.....	3999.-
COMMODORE JOY - ACTION CONTROL PAD.....	2999.-	PC JOY - POWER PAD.....	3999.-
COMMODORE JOY - COMPETITION PRO 5000.....	2999.-	PC JOY - SPRINT PAD.....	4999.-
COMMODORE JOY - CRUISER TURBO.....	2999.-	PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS.....	29999.-
COMMODORE JOY - QJ II TURBO.....	1999.-	PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2.....	29999.-
DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek.....	2999.-	PC JOY - THRUSTMASTER RCS.....	29999.-
PC JOY - COMPETITION PRO.....	3999.-	PC JOY - THRUSTMASTER TQS.....	29999.-
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD.....	2999.-	PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION CONTROLLER ..	7999.-
PC JOY - EDGE II.....	2999.-	PC JOY - TORNADO.....	2999.-
PC JOY - FLIGHT MAX.....	5999.-	THRUSTMASTER ACM GAME CARD.....	6999.-

SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)
PC GAMES 1599.-
PC FORMAT 1599.-
MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
EDGE 999.-
KONZOL:
3DO MAGAZINE (3DO) + CD 1599.-
C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-

EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
TOTAL (NINTENDO) 999.-
TOTAL PLAYSTATION (PSX) HÍVJ!
SATURN OFFICIAL (SATURN) + CD 1999.-
PSX OFFICIAL (PSX) + CD 1999.-

Gyűjteményem számára vásárolok vagy az 576 KByte-ban hirdetett játékprogramokat adok: papírrégségekért, részvényekért, kéziratokért, értékesebb könyvekért.
Tel.: 129-5303 (munkanapokon 9-14-ig)
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-
91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-
92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-	92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-	94/10 218,-	94/11 218,-
94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-	95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
					<p>Akiós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 19 szám 1250 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból meglévő 8 szám pedig 1200 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "RÉGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok megrendelhetők az 576 KByte pécsi és győri boltjaiban vagy az újság címén.</p>				
95/11 318,-	95/12 318,-	96/1 318,-	96/2 318,-	96/3 318,-					

VEGYÉL RÉSZT A TÖRTÉNELEM BÖL!

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

ROAD RASH/PSX.....	08
TERRA NOVA/PC	09
NUKE DUKEM 3D/PC	10-11
RAYMAN/PC	12-13
WING ARMS/SAT.....	18
TOHSHINDEN-S/SAT	18
WORMS/GB	21
SPAWN/SNES	22
SPEED HASTE/PC	23
TRACK ATTACK/PC	23
RISE 2/PC.....	24-25
WATERWORLD/MD	28
IZZY'S QUEST/SNES	28
BIG RED RACING/PC	29
PINBALL 3D VCR/PC	29
AGILE WARRIOR/PSX.....	32
WARHAWK/PSX	32
C&C C. OPERATIONS/PC	33
BREATHLESS/AMIGA	34-35
ASSAULT RIGS/PC	40
CAPTAIN QUAZAR/3DO.....	45
C. OF SWORD/PC	46-47

SPYCRAFT	16-17
CIVILIZATION 2	38-39
R. OF MASTER LU	42-43

TOY STORY	06-07
COMMODORE SZTORI.....	14-15
BEJTVÉNY/TOPLISTA	19
CINKELT LAPOK.....	26-27
CSEVEGŐ	30-31
WING C. NOVELLA.....	36-37
COMIX CORNER.....	41
TI AKARTÁTOKI.....	48

AGILE WARRIOR / PSX
ASSAULT RIGS / PC
BIG RED RACING / PC
BREATHLESS / AMIGA
C&C COVERT OPERATIONS / PC
CAPTAIN QUAZAR / 3DO
CHRONICLES OF THE SWORD / PC
CIVILIZATION / PC
IZZY'S QUEST / SNES
NUKE DUKEM 3D / PC
PINBALL 3D VCR / PC
RAYMAN / PC
RIDDLE OF MASTER LU / PC
RISE 2 / PC
ROAD RASH / PSX
SPAWN / SNES
SPEED HASTE / PC
SPYCRAFT / PC
TERRA NOVA / PC
TOH SHIN DEN S / SATURN
TRACK ATTACK / PC
WARHAWK / PSX
WATERWORLD / MD
WING ARMS / SATURN

Kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96 2543/4-66-22)

Feladós vezető: Grasselly István

Faptulajdonos: Balogh Zoltán Főszerkesztő: Áprily Zoltán

Laptípus: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132

Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132

tartalom

VII. ÉVFOLYAM, 4



MEGDÖBBENTŐ!

Ilyet még nem pipált a világ. Színes, szélesvásznú hatalomátvitel az animációs filmek terén. Sőt, lehet, hogy a 16-bites konzolok is utolsó vezérüket köszönthetik benne?!

TOY STORY6-7



MEGRÁZÓ!

Ki gondolta volna, hogy a "robotok" még egyszer lábra tudnak állni az átélt szegény után. Megrázták magukat és... És nagyon ígéretes a visszatérésük!

RISE 2 24-25

TRÓNBITORLÓI

Elfelejtethjük a Doomot, a Hereticet és a Hexent. Mindet kenterbe veri az új császár.

NUKE DUKEM 3D...10-11



SOKKOLÓI

Az Amiga magához térni látszik a tetszhalotti állapotból. Lábadozásának egyik mintapéldánya a Doom-hullámon szörfözik. Egész jól mozog a szíren!

BREATHLESS
34-35



AKTUÁLIS

Nagy nap ez a mai! Több hónapos előkészítés után napvilágot látott a megújult arculatú 576 Kbyte, amelynek legfurcsább különlegessége az, hogy szinte alig változott. Sokat töprengtünk újságíró kollégáimmal, hogy miben lehetne még színvonalasabbá tenni a lapot, de száz szónak is egy a vége: arra a megállapításra jutottunk, hogy már csak finomításra szorult az újság, az alap koncepciója és designja megállná bárhol a világon a helyét. Eppen ezért elhatároztuk, hogy apró extrákkal, vizuális tuningokkal és néhány reformlépéssel kavargatjuk fel a szeptet magunk körül, de az alapkiszíreeltség (látványos tervezés, maximális képi információ, a játékok stílusához passzoló hol laza, hol feszes szövegek) változatlanul maradnak. Mint a 48. oldalon olvasható "Ti akartátok..." cikkből is kitűnik, ez a lépés valóban a Ti véleményeitek hatására történt.

Néhány szóban azért összefoglalnám a legfőbb változtatásokat: 10%-kal megnagyobbodott az újság felülete (tegyétek egymás mellé az előző és a mostani számot: látható, hogy 1-2 centi milyen sokat számít). Ahol ezt a szöveget olvassátok, azaz a Tartalom jócskán átalakult, figyelemfelkeltő, csábító és kedveslő. A belső oldalakon mostantól békés egymás mellett élésben megvannak a konzolos és számítógépes játékok, nincsenek külön rovatokba beosztva a játékgépekre megjelent anyagok. Így talán szűkül a két tábor közötti szakadék... Ezentűl fontos információkat hordoznak a felülre helyezett paginák (oldalszámjelzések): az adott oldalon található játék neve, a cikk stílusa és a tesztelt géptípus olvasható itt. Erős olvasói nyomásra bevezettük (jogos kérelést teljesítve ezzel) a valamennyi elemzett játék (mind konzolra, mind komputerre történő) értékelését. Kétféle értékelőt készítettünk: a nagyalakú pontos képet ad a játék legfőbb tulajdonságairól, géptípusáról, hardware-igényéről, a kisebb pedig egy summás összefoglaló-értékelést tartalmaz. Így már mindenki a cikk olvasása előtt láthatja, hogy milyen újságírói hangulatra számítson. Megszűnt az Érkezési Oldal, helyette viszont sokkal látványosabban írunk az adott hónap valamennyi újdonságáról. Új rovatval is jelentkezünk: a Comix Corner a hazánkban most beinduló örületről, a képregénylázról tudósít minden hónapban. Ja, és majd elfelejtettem: a két duplaoldalas poszterhez mit szoltok? Nem rossz, mi? Terveink között szerepel továbbá a Hírek és a hírdetési oldalak megreformálása, illetve a régi jó rovatok, mint a Hónap dumája és bukása visszacsempészése az újságba. Majd a következő számban, az ECTS után.

Következő számunk
május 18-án
jelenik meg.

Üdvözlök mindenkit az újdonságok világában. Ehavi összeállításunk a tartalékolás jegyében telik el, ugyanis lapzárta után 2 nappal kezdődik meg az epedve várt londoni ECTS, amely előtt a legtöbb cég visszatartja legfőbb infóit. Persze azért így sem panaszkodhatunk.

LUCASARTS

Hagyomány a stratégiai játékok egy jelentős hányadát God (azaz Teremtő) stílusának titulálni, de isten igazából még egy sem nyúlt olyan merészséggel a témához, mint a **LUCASARTS** legfrissebb produktuma, az **AFTERLIFE**. A Sam and Max alkotóinak keze nyomát magán viselő játék a szó szoros értelmében a kezünkbe adja a Pokol és a Mennysorság kulcsát, mi leszünk azok, akik a vándorló lelkek számára megfelelő otthont ta-



lálunk. A játék célja teljesen lecsupaszítva a következő: büntessük meg a rosszkat, jutalmazzuk a jókat, reinkarnáljuk az arra vágyókat és mellesleg némi "mannát" is hozzon tevékenységünk. A földi életből jobb létre szenderültek



fokozatosan benépesítik az élet és halál közti folyosót, és nekünk kell a Pokol vagy a Mennysorság felé, azokon belül pedig a megfelelő büntetési és jutalmazási mód felé kapuk és utak segítségével terelgetnünk őket. Amennyiben megfelelő elbánásban részesítettük őket, és a tisztítóüz eléri hatását, úgy égi parancsolónk megjutalmaz, amennyiben azonban ismét bolyongani kezd valamely nyughatatlan lélek, urunk és parancsolónk visszaveszi a jutalmunk. Ez így leírva elég kacifántosnak tűnik, de rövid játék után minden bizonnyal megvilágosodásunk lesz, és alig tudjuk majd abbahagyni a lelkek terelgetését. A végleges változat megjelenéséig még néhányat aludni kell, de megéri a várakozást. (PC CD, Win95, április vége)

INTERPLAY

A tavaji év egyik legnagyobb sikerű sportszimulációja a Virtual Pool volt, amely iker-testvéreinek megjelenése a napokban várható, a címe **VIRTUAL SNOOKER**. Tanácsadóként és kommentátorként ismét a világ bajnok Steve Davist köszönhetjük, aki most



már fizikailag is megjelenik a színen s nemcsak a tesztelésnél tüsténkedett. Idehaza nem a legnépszerűbb a sportág - egyrészt a poolnál sokkal borsosabb asztalbérlés, másrészt a lényegesen komolyabb technikát kívánó játékmene miatt. Azonban hamarosan itt az alkalom, hogy egyszeri beruházással bármikor kedvünkre kergethessük a fehér golyót. A játék ez elődjének minden elemét tartalmazza majd: történeti át-



tekintés és lélegzetelállító trükkök bemutatása videobejátszások segítségével, korlátlan mozgási lehetőség az asztal körül, zoomolás a madártávlatból akár a golyók felületéig, avagy a posztó színének megváltoztatása. Egyszóval igazi csemege várható. (PC CD, május vége)

VIRGIN INTERACTIVE

Mostani számunk egyik vendége a **VIRGIN INTERACTIVE** által tavaly kiadott Command & Conquer mission-diskje, a Covert Operations. Ez azonban nem a végállomás!



Hamarosan megjelenik a játék teljesen átdolgozott folytatása, a **C&C: RED ALERT**. Ez a "teljesen átdolgozott" kijelentés nem süket duma, valóban minden bitet átgyúrtak a második epizódban a Westwood programozói és grafikusai. A kissé monoton zöld/barna háttereket és terepeket sokkal színebb és változatosabb tereptárgyak

tarkítják majd, s embereink is új köntösbe öltöznek. Kétszeresére nő a bejárható terület nagysága, s egyszerre két-három he-



lyen is hadban állhatunk majd az ellenséges erőkkel, de a legnagyobb újítást a bevethető fegyverzetben hozza a játék. Teher szállító hajók, naszádok, vadászbombázók és felderítő repülőgépek: amint a felsorolásból is látszik, a csaták helyszínei a földről a levegőbe és a vizekre helyeződnek át. A bevethető fegyverzet kombinálásával földi bázisokat támadhatunk légi támogatással fedezett harcokcsikkal illetve naszádokkal a partokhoz közel hajózva. Érdeklődésképpen megemlítendő, hogy jeges tundra és trópusi esőerdő is lesz az abszolútandó küldetések között. (PC CD, nyár eleje)

ELECTRONIC ARTS

Kirobbanó sikert könyvelhetett el az **EOR** a Space Hulk kiadásával anno, úgyhogy várható volt, hogy második rész is készül a méltán népszerű játékból. A kiadás küszöbén van a **SPACE HULK: VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS** hangzatos címre keresztelt utód, amely minden bizonnyal új etalonná válhat a 3D-s akciójátékok körében. Köszönheti mindezt a ledöbbentő grafikájának, félelmetes hangjainak és nem



utolsó sorban annak a mesterséges intelligenciának, amivel ellenfeleink becserkésznek bennünket. A szörnyek nem csak ide-oda tipegnek a szobákban, és arra várnak, hogy kinyiffantsuk őket, hanem egyenesen ránk vadásznak és konyortelenül elbánnak velünk, ha nem vagyunk minden pillanatban észnél. A játékban egy négytagú kommandót irányítunk, akiknek összehangolt munkával kell a terepeket megtisztítani a Genestealersnek elkeresztelt szörnyuszólóktól. A csapattagok között váltogatva, egymást folyamatosan fedezve nyomulhatunk a sötét barlangfolyosókra, melyek a már megszokott textúrák megoldásokon túl light-sourced technikával (fényhatások élethű szimulálásával) és nagyfelbontású bitmápek segítségével hívásával telnek meg élettől illetve pusztulással. Ez utóbbi effekt felelős a közvetlen közelünkben is pixelmentes szörnyek megvalósításáért. Egyszóval: döglesztő lesz az anyag. (PC CD, május táján)

MICROPROSE

Ismét csak bebizonyosodni látszik az az elméletem, hogy igenis van ipari kémkedés a játékszoftverpiacon is. A MICROPROSE primörje, a CITIZENS: BACKWATER AFFAIRS kísértetiesen hasonló alapötletre épít, mint a fentebb ismertetett Afterlife. Nevezetesen az



emberi lelkekkel való foglalatosság. Szerencsére ügyesen leplezi mindkét cég az "információbeszerzést", mert a két játék külső megjelenése homlokegyenest különbözik egymástól. Ez utóbbi a Theme Park stílusában



dolgozza fel a lélekfűvarkodást. Mi, a játék irányítói egy már jobb létre szenderült ember lelkeként örökösünk egy vidéki kisváros polgárainak lelkiállaga felett. Azaz egy hangulat-szimulátorral van dolgunk. Dióhéjban a cél: semmi különleges esemény nem történhet, ami felforgatná a kisváros csöndes életét, s itt nem csak negatív dolgokra kell gondolni, hanem a túlzott örömközléseket is el kell háritanunk. Folyamatos meglepedettség és kiegyensúlyozottság a hosszú élet titka. S mi kell ehhez? Egy jó munkahely, egy érző társ, haverok, egy kis szórakozás, semmi zűllés - de hát tudjátok Ti is. A játékot SVGA animációk és képek kísérik, jópofa ikonokkal lehet irányítani a meglepedettség felé az emberkéket, a város élettel van feli. Nem fogunk unatkozni... (PC CD, június)

OCEAN

A cégtől sikerült még az ECTS előtt néhány exkluzív infót beszerezni, s ezek alapján nem nehéz megjósolni, hogy kik



lesznek az idei kiállítás sztárjai: nagyon veszedelmes produkciókkal jeletkeznek idén. Kezdjük egy régi ismerőssel, a Wormsszal. **WORMS REINFORCEMENTS** címmel jelenik meg hamarosan a játék adatlemeze, mely



nem külön produktumként, hanem az eredeti változat kiegészítéseként lát napvilágot. Mit lehet egy már így is tökéletesnek mondható játékon javítani? Lesznek új fegyverek (irányítható kamikaze, szuper birka, farkascspadák), hátterek (lásd két képünkön), újrakomponált zenék és effektek (német, angol, francia és amerikai akcentussal kiejtett "diieeeee!") illetve egy extra specialitás: mikrofonról bedigitalizált saját szövegeink is kísérhetik az akciót. Képzeljétek el, amint a haverotok a saját hangján könyörög hozzátok megbocsátásért. Halál rál (PC CD, április vége) Második ígéretes fejlesztésük a mangastílusú **WORLD RALLY FEVER** lesz, amely az Oceantól megszokott programok stílusába



leginkább belepasszol: játékos szereplők, humoros közjátékok, kicsit csicsás grafika, leginkább a fiatalabbakat megcélzó image. És ezt most pozitívan értem - mert a játék nagyon jónak ígérkezik! A produkció mögött a Team 17 áll, úgyhogy már ezért



sem csaladkozhatunk benne. Egy 16 futamból álló világkörűli autóversenyről van szó, amely a tipikus angol falvaktól, New York felhőkarcolóin át egészen Tokyo éjszakai forgatagáig összesen 10 országon keresztül folyik. Az előzetesen túl az ellenfelek által dobált tárgyak kerülgetésére, és a ránk zúdított összűz viszonzására is ügyelnünk kell majd. Jó hír a kevésbé gyors gépekkel rendelkezőknek, hogy a game 386-on is elindul (kissé le kell bujtítani a grafikát), egy 486/33-ason pedig már felpécizett hátterekkel is sebesen fut. (PC CD, május)

A programcsomag végére az egyik leglátványosabb produkciót hagytam, amely a semmitmondó **TUNNEL B1** név ellenére adu-



ásznak ígérkezik. A shoot-em upok világában új távlatokat nyitó játék egy földalatti alagútrendszerben játszódik, ahol az apokaliptikus földfelszínről és az emberi



gyarlóság elől ide húzótt civilizáció él. Ebben az egész világot behálózó csatorna-rendszerben üti fel tanyáját egy a földi lakosság teljes likvidálását tervező örült diktátor - így a "csőlakók" között élő pilóták, mint az alagútrendszer legjobb ismerői válnak a Föld utolsó reménységévé. A játék fő erőssége a grafika életszerűségében és a sötét, futurisztikus hangulathoz komponált masszív soundtrackben jelentkezik. A játék tervezői teljesen új technikával álltak neki a 3D-s ábrázoláshoz és azt remélik, hogy az egyelőre hétpecsétetes titokként kezelt módszer válik a jövő akciójátékainak fejlesztési alapszabványává. A bemutatott képeket elnézve nem sok kétely marad ez emberben: itt valami forradalmi dobás van készülöben. (PC CD, június)

UTOLSÓ PILLANATBAN ÉRKEZETT...

E sok Pentiumos infó után kanyarodjunk kicsit vissza az időben. Friss hír érkezett a Long Life programozótól: C64-re elkészítik a Doom átiratát **BOOM** címmel. A látott programkezdemény nagyon ígéretes: tetszetős 3D-s scroll, intelligens ellenfelek, nyitható/zárható ajtók, animált tárgyak a falakon, többféle fegyver, felvehető extrák - mind-mind a nagy Őt idézik. Persze ismerve a C64 korlátait kissé alább kell adni az igényeinket, de a kezdeményezés mindenképpen figyelemreméltó és sikeres. A mozgatórutin és a kódolás gyakorlatilag készen van, már csak a pályák gondos megszerkesztése és az ellenfelek, tereptárgyak, falak rajzolatának finomítása, illetve az irányítópánel elkészítése van hátra. Következő számunkban már minden bizonnyal képekkel és bővebb információkkal tudok szolgálni.

Azt már láthattuk, milyen hatalmas sikeret könyvelhetett el a világ első teljes mértékben komputer-generált mozifilmje, most azonban nézzük, milyen lett a film alapján készült, szintén Toy Story névre keresztelt játék. Amikor a produkcióról az első előzetes fotókat megpillantottam, azt gondoltam, csak egy újabb, Saturnra készült Clockwork Knight-féle platformjátékkal lesz dolgunk. Annál nagyobb volt azonban a meglepetésem, amikor ráébredtem, hogy azok a bizonyos képek nem Saturnról és nem is PlayStationról, hanem MegaDrive-ról, és Super Nintendoról készültek.

JÁTÉK A JÁTÉKOKRÓL

A játék grafikája egyszerűen döbbenetes, tényleg, mintha 32 bites géppel játszanánk, leginkább a már említett Clockwork Knightra hasonlít, tehát a háttérben szinte minden térbelinek tűnik. A vizuális gyönyör minden bizonnyal annak is köszönhető, hogy a játék készítéséhez jelentős segítséget nyújtott a filmért felelős Pixar, kész 3D-s animációkat vittek át a konzolos kártyákba. Ennek következtében maga a játék is szinte ugyanúgy néz ki, mint a film, hasonló effektusokat 16 bites gépen még nem sűrűn tapasztalhattunk. Már eleve a saját figuránk is jól megtermett, ám ott van például Sid kutyája, aki szinte a fél képernyőt betölti, s mindemellett persze az animáció sem semmi.

A játék eseményei szorosan követik a film cselekményszálát, tehát

kemény kihívásokat, nem fog csalódni. Hihetetlen, mit sikerült a 32 Mbitos kártyába zsúfolni.

NÉHÁNY ÉRDEKES RÉSZLET

A pályák nagy része persze a hagyományos, oldalra scrollozó egyszerű platformjátékok sémájára épül: haladnunk kell, ugrálnunk, és Woody hangjának felhúzósinórjával ostromoznunk. Ettől függetlenül ezek a részek sem mondhatók egyhangúnak, többek között lovagolhatunk majd Rexszel, a dinoszauruszra, majd később még gördeszkázhatunk is, stb. Ám nem csak ilyen színtek vannak, hanem már rögtön az ötödik pályán egy izometrikus, félig felülnézetből látható, Micro Machines-szerű részre jutunk, oda, ahol a rádiós autót irányítva Buzzt kéne belöknünk az asztal mögé, ami aztán olyan rosszul sült el. Még érdekesebb azonban az a rész, ahol hőseink bemásztak a karos "játék-kihalszós" automata belsejébe. Itt ugyanis egy Doom stílusú pályára kerülünk, ahol az ürlény figurákat kell megmentenünk. Ilyen jól kivitelezett 3D-s pályával MegaDrive-on még nemigen találkozhatunk semmilyen más játékban. Aztán ott van a történet vége felé még egy 3D-s rész, a

A JÁTÉK!

Woody és Buzz eleinte halálos ellenségek, a végén pedig majd együtt örülnek a nagy hazatérésnek. Összesen 18 teljesen egyedi pályán kell Woody-t, a rongy-cowboyt irányítva végigszenvedni magunkat, s itt a szenvedés ezúttal a legtokéletesebb szó. Az akció borzasztóan nehéz, ráadásul a pályakódokat és a continue opciót egyszerűen kifelejtették a játékból. Ez tehát a program egyetlen szépséghibája, hiszen így pont az elsődlegesen megcélzott fiatalabb korosztály számára lett élvezhetetlen a játék. Aki azonban kedveli a

Day-toy-ná című szint, ahol hőseink a rádiós kocsi tetején száguldanak egészen Andy házáig.

A játék tehát attól eltekintve, hogy egy kissé nehéz, minden tekintetben csúcs, meglehet, hogy ez lesz a 16 bites gépek legnagyobb erődemonstrációja, ennél látványosabbat ugyanis már nehezen lehetne alkotni. Azt hiszem, a végső következtetés már nélkülem is mindenki levonta: ezt a játékot egyszerűen kötelező beszerezni!

A rádiós kocsival Buzzt kéne az asztal mögé löknünk.

Buzzt elragadta a végzete

A karos gép belsejében elveszett ürlények után kell kutatnunk.

Roller Bob segít Sid kutyájá, Scud elől egérutat nyerni.

Woodyt rémálmok gyöttrik, álmában egy óriás Buzz támad rá.

Y RY

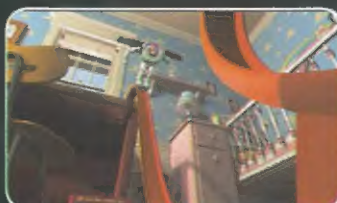
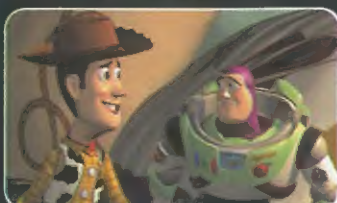
A játék ismertetése után lessunk be a kulisszák mögé, hogy lássuk, mekkora munka húzódik meg egy ilyen kaliberű alkotás mögött. Az animátorok legnagyobb feladata az volt, hogy a "szereplőknek" személyiséget, hangulatokat adjanak, gondolkodó figurákat hozzanak létre, akik minden reakciója, mozdulata úgy hat, mintha a figura tudatosan cselekedne. Ehhez az ósrégi marionettfabak irányítást vettek alapul, animációs változókra bontva a karak-

hanem a háttereken is. Külön szakemberek feladata volt a megtervezett helyszínek elcsúfítása, bekoszolása, összekarcolása, leontása. Ennek legjobb példája a szadista Sid asztala. A szereplők által használt tárgyak, sőt maguk a szereplők sem úgy néztek ki, mint aki épp most jött le a futószalagról, gondoljunk csak Woody égési sérüléseire, vagy Buzz leszedett matricája alatti ragasztóra. A legeslegnehezebb feladat azonban nem ezekkel volt kapcsolatos, hanem az előtér, valamint azok ruházatának ábrázolása, mivel a számítógép köztudottan legjobban a sima felületű, fémesen csillogó tárgyakat tudja megjeleníteni, a gyűrődő anyagokat nem igazán szereti, hát még a hajot, bőrt és egyéb szerves anyagokat.

Minden egyes filmkocka tíz alkotói fázis eredménye. A rajzvizual (storyboard) elkészítése után következett a szerkesztés, a látványtervezés, a modellezés, a keptükör-készítés (layout), az animáció, a felületek kialakítása (shading), a megvilágítás, a képszámítás és összeállítás (rendering), végül a filmszalagra írás. Mindegyik kockát ellenőriztek, és ha minden a helyén volt, csak akkor léptek tovább a következő fázisra. Minden tárgyat, szereplőt külön modelleztek, teljes részletességgel, mely összesen nagyjából 2000 darabot jelentett. A felhasznált színárnyalatokról annyit, hogy ha mindegyiket színes ceruzával kellett volna "generálni", akkor a ceruzák össz súlya 5000 tonna lett volna, és három háztömbnyi tolltartóban fértek volna csak el. Nem csoda hát, hogy a napi 24 órán át dolgozó Sun gépek 800.000 óra alatt renderelték a teljes film anyagát.

A teljes film 110.064 képkockából áll, hetente maximum 3,5 percnyi anyag készült el. Woody programja 53000 sorból áll, csak a száját 58 változával írták le. Buzz testének felülete 189 textúramintából áll, amelyek mind különböző felületmintát ("tapétát") jelentenek (a kopásokhoz, piszkolódáshoz további 450 mintát használtak fel). Összesen 1300 olyan "shadert" írtak, melyek szerepe a különböző anyagok, felületek fényvisszaverési, érdességi jellemzőjének szimulálása. A kész renderelt képek tárolásához 500 Gigabyte hely szükséges, míg ha ehhez hozzávesszük az összes többi adatot is, hamar összejön az egy terabite. Képkockánként 45 perctől 20 oráig tartott a teljes grafikai megjelenítés, nem csoda hát, ha a Pixar cég 110 számítógépet használt, napi 24 órában.

A FILM!



ROAD RASH

A SZELÍDÍTETLEN MOTOROSOK

A hajdani Amiga és a MegaDrive tulajdonosoknak még egészen más fogalmuk volt a Road Rashnek ne-



Na most végünk!

vezett játékról, csak egy motoros anyag volt a sok közül. Aztán alig több mint másfél évvel ezelőtt megjelent a 3DO verzió, s onnantól fogva a Road Rash lett a motoros játékok koronázatlan királya. A játékot olyanira átgúrták, hogy az addig létező egyéb verziókkal szinte csak a címe volt azonos.

A KÖZUTAK RÉMEI

Az egész dolog egy káprázatos - igazi motoros kaszkadőrökkel felvett - full-motion video introval indult, amit aztán a játék közben még több ilyen jelenet követett majd miután kigyonyörködtük magunkat a szenzációs karikatúrákon a töltés alatt, egy igazi vadmotoros bőrébe bújhattunk. A feladat végül is egyszerű volt: a szinte már fotöre-

alisztikusnak mondható pályán megelőzve a többi 14 versenyzőt elsőként célba érni. A nehézség csupán ott kezdődött, hogy a versenypályaként szolgáló közutakon nem csak a civil kocsik és a gyalogosok okoztak nehézséget, hanem az ellenfeleink kezéből felénk meglendülő láncok és botok, valamint az utánunk akaszkodó rendőrök is. A játékban összesen ötféle pályán - köztük városi, sivatagos és hasonló terepeken - kellett



Tévedés ne essék: a kezek nem egymás üdvözlésére lendülnek.



100

A gyalogosok nem sok vizet zavarnak, jókat ugrathatunk rajtuk.



Ezt nevezik szorult helyzetnek.

lek pedig egyre keményebbek. Ha Big Game módban indultunk, a futamokon nyert pénzünkért egyre specibb, egyre gyorsabb gépeket is vehettünk, amik nélkül a későbbi szinteken már nem is nagyon boldogulhattunk.

A játék akkoriban a legjobbnak számított 3DO-n, s hogy mennyire meghaladta a korát, mi sem bizonyítja jobban, hogy a PlayStation verzió egy az egyben a 3DO verzió átkonvertálása. Minden maradt -

szerencsére - a régi, csupán a grafika gyorsabb egy hajszállal, és ami a PlayStation egyik erőssége, a video jelenetek lettek szinte már TV minőségűek. Ez utóbbiak egyébként eszméletlenül betálatk, mindegyik tulajdonképpen egy-egy vicces poén. Némelyik jelenetet még tizedik, huszadik megtekintésre sem tudtam megunni, az egyik kedvencem például amikor elkap a zsaru, és mivel aznap - a hozzánk hasonlóaknak köszönhetően - már eredményesen dolgozott, nekünk már csak a csomagtartóban maradt hely. A tipikus amerikai zsarukhoz ráadásul tökéletesen lettek kiválasztva a pofák, de mondjuk a győzelmünket ünneplő tömegben is akad egy-két nem semmi arc.

KEMÉNY FICKÓKNAK KEMÉNY ZENE DUKÁL

A Road Rash nem csupán az akció lényege miatt nyerte el az egyik legvadabb játék címet, hanem az egyedi hangulata miatt is, amit nem utolsó sorban a remek zenék biztosítanak. Az EOA ennek érdekében

az A&M Recordsszal egyesítette erejét, minek eredményeként a játék közben Soundgarden, Therapy?, Swervedriver számokat hallhatunk, hogy csak a leghíresebb bandákat említsük az előadók közül. Igazi csemege, hogy még egy egész videoklipet is találhatunk a CD-n - igaz 3DO-n kettő is volt. Azt nem állítom, hogy PlayStationre nem jelentek már meg szebb, látványosabb játékok, ám egy biztos, hogy olyan remek hangulatú és roppant élvezetes játék, mint a Road Rash, még kevés létezik ezen a gépen. En legalábbis ha például kocsikázni akarok a Need for Speedet veszem elő, ha viszont motorozni szóttyan kedvem, még mindig a Road Rash az, ami a legjobban le tud kötni.

Közelről előlve az ellenfeleinket könnyedén odasuhinthatunk nekik.



Player 1 105 6 04 0 Fear

road rash Kiadja: EOA



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

A játék egy az egyben a 3DO verzió mása, de hát a tökéletesen minek is kéne javítani?

89%

[illegible]

**A történelem ismétli önmagát:
harc az Új Világ függetlenségeért.**

terra nova

terephez ráadásul extra gratu-
kai effektusokat is felmutat-
tattak ezek közé tartozik a vá-
zófény és nyelvháttér, a
nböző társadalmi rétegek

történet a XXIV. század-
ban játszódik, ám az előző filmek

A fák is ki vannak téve a csata veszélyeinek

Megérkezett a komphajó,
beszállás!

Az eső áztatta völgybe a
várt konvoj megérkezett.

peldául a szakadó eső, valamint a
költes visszatükröződése. Egy
től letes virtuális világba lép-
tovább fokozza a 100%-os mag-
ráthatunk, forgathatjuk a fejün-

150 ével
...nak vissza. Akkor én tör
...
...szer jött létre, s ennek

Hegemonia Biztosít. Ad.

[illegible]

A nyelv a legegyszerűbb és legkevésbé változó
 és legkevésbé ártalmatlan parancsokat adha-
 tók. Ezek a legegyszerűbb és legkevésbé ártal-
 matlan parancsok, ha nem magának pedig a
 nyelv nem őrös frázis, ha például visz-
 szelövevővel írunk, embereknek nem
 csak felkapják a nyálcipőt, hanem meg-
 fordítva hárulva a kello időben meg-
 tapadnak az ellenségnek vanulnak visz-
 sza. A különböző figuráknak ráadásul
 teljesen különböző tulajdonságai van-
 nak, tehát még ez is változatosságot

Különböző ropoknál, szövegű, ritmikai azonos van, ha például csak a felismerés, az észlelésenül megadja a cél. Negyefelet planetán for, hatunk meg, mindegyiken különböző terep időjárás és gravitációs viszonyokkal. Hatások, szinten felragyog, mondhatók a Q-Soundnak közösen, ténen ezek a 3D-s hatást fokozzák.

Nekünk Nikola ap lá egy franc szá-
kaszpáncsnok megismerésére lesz
a feladatunk. Eleinte "csupán" kalózo-
kal kell felvennünk a harcot, ám később
már a Hegemonia erőivel is. Feladatink
hoz nélkülözhetetlen eszközünk
a Powered Battle Armour, a kivehető PBA (a
páncélzatunk), amely azon kívül, hogy
megvédi minket, hasznos fegyverek

Az ifjú parancsnok
ismerkedik a társaival.

terra nova Kiadja
Virgin

90%

Duke Nukem, a Schwarzenegger típusú, állig felfegyverzett akcióhős bizonyára sokaknak régi ismerős, hiszen főszereplésével már megjelent néhány nagysikerű platformjáték. Most azonban - sok más hőshöz hasonlóan - Duke is a harmadik dimenzió meghódításába fogott.

Duke a vérben tocsog



Duke miután legutóbbi kalandja alkalmával ismét megmentette a világot a gonosz földönkívüli hordáktól, hazafelé vette az útját ürrepülőjével. "Már csak egy jó nőre és egy üveg whiskyre lenne szükségem..." - gondolta magában, ám abban a pillanatban egy robbanás szakította fel a hajója testét. Sziréna harsant fel, mindenütt figyelmeztető piros lámpák gyulladtak ki, a monitorokon csak hangyázás futott. Duke megragadta a rádiót, s beleszólt: "Hé, hall engem valaki? Van egy kis probl..." - ám ekkor a Földről egy másik üzenet szakította félbe - "Mayday! Mayday! Los Angeleset megtámadták! Mindenütt idegen lények nyüzsögnek, a rendőrséget gyilkos disznókká változtatták. Van valaki az éterben?! Segítségre van szük-

Az első epizód nagyfőnöke cseppet sem puhány fickó

duke n

HÓDÍTÓ IDEGENEK
LOS ANGELES BELVÁROSÁBAN!

EGY KIS TÖRTÉNELEM

Szintén az öreg motoros PC-sek bizonyára emlékeznek egy másik névre, azaz címre, a Wolfenstein 3D-re. Ez volt az a játék, amelyben elsőként 3D-s, texture mapped fo-

grafikáról. A Doom óta rengeteg hasonlórú, inkább csak klónnak mondható utánpótlás jelent meg - tisztelet az egy-két kivételnek - és most elérkezett 1996, s nagyon úgy érzem, hogy ismét névváltoztatás következik. Ezentúl már csak Duke Nukem generációról fogunk beszélni.

AZ ÚJ GENERÁCIÓ

A 3D Realms a Duke Nukem 3D-vel új korszakot nyitott a 3D-s akciójátékok történelmében. Az utóbbi idők Doom-klón dompingjéből - a megszállottakon kívül - valószínűleg

egy úrállomásra is feljutunk. A hangzatos pályanevek nem csak eltérő színű háttérlemezeket takarnak, hanem egyszerűen fogalmazva az utcának utca kinézete van, az úrállomásnak pedig úrállomás formája.

Tehát már a háttérak miatt is valóságosnak érezhetjük az akciót, pedig az igazi csemege még hátra van: a terepen szinte minden szétlőhető, a golyónyomok még a falakon is ott-

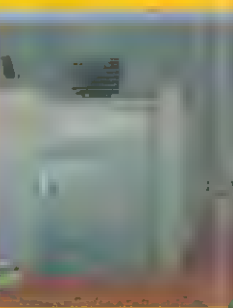
maradnak. Képzeljük el, amint a hátunk mögül tüzelnek ránk, ezúttal nem kell forgolódni, hogy vajon honnan jöhet az áldás, a mellettünk becsapódó lovedékekből azonnal tudjuk a helyes irányt. Rádásul nem csak a romboláson van a hangsúly, hanem szinte minden tárgy

lyosókon írhattuk a rosszfrúkat, akkoriban még a náci katonákat. Aztán ez a Wolfenstein stílus '94-ben átkelesztelődött Doom generációvá, hiszen a Doomban már lépcsőkon is felkaptathattunk, változatosabb lett a terep, intelligensek lettek az ellenfelek, akik ezúttal már rusnya idegen lények voltak, s akkor még nem is szóltunk a tovább csiszolt

A tenger alatt újabb jáképű lényekkel kell megküzdenünk

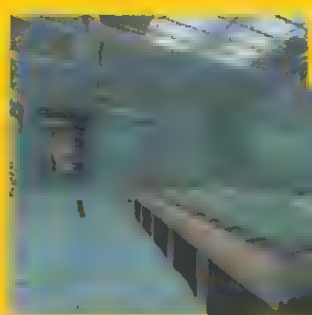


ségünk..." - majd az üzenet megszakadt. "Nagyszerű!" - morogta magában Duke, miközben tehetetlenül pörgő gépével sikerült egy felhőkarcolót elkerülnie - "Mi lehet a gondjuk ezeknek az idegeneknek, hogy állandóan a Földet támadják? Vajon még hány idegen faj hátsóját kell szétrúgnom?" - majd öklével rácsapott a katapultálás gombjára.

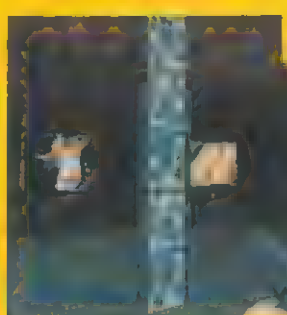


Duke 3D

"Ma sz. táj utójára!"



Biliárdozhatunk is egyet, bár egyedül unalmas



No hova is raktam az 50-es érméimet?

például gránáttal pörkölünk oda egy földönkívülinek, jókedvűen kommentálja: "Ha Ha! Micsoda rendetlenség!". Ezek azok a poénok, amiktől a játék - minden agresszivitása és brutalitása ellenére - az eddigi leghumorosabb és a legélvezetesebb akciójáték.

AZ ÖNMAGUKÉRT BEFÉRDŐ TÉNYEK

Persze még számtalan poént, humoros részt sorolhatnánk fel, ám következzenek a mindenkit meggyőző technikai adatok. A következő dolgok

használható valamire. A szemekből például löszert rugdoshatunk ki, a tűzcsapokat tonkre téve pedig vizet kortyolhatunk, amivel az energiánk növelhető. A pissoirokat ráadásul duplán is használhatjuk, egyrészt könnyíthetünk magunkon, majd szétrúgva őket - ha van hozzá gusztusunk - az öblítővízből is ihatunk. Egyszerűen szinte mindennek van valami jelentősége, ha más nem, csak egy jópofa poén, mint például a sztriptízáncosnők, akik

megmutatják a bájait egy zöldhasúért.

A Doom egyik legnagyobb vonzereje a véresség volt, azonban immár ebben a tekintetben is alulmaradt. Duke ugyanis nem "csupán" kiontja ellenfelei belsősegeit, hanem például belerugdos egy-egy vonagló tetembe, a gránátjaival cefatokra szaggatja az idegeneket, az egyik helyen egy kicsinyítő gépnél meg nemes egyszerűséggel szétáldossa őket. A szétlőtt ellenfelek vére felkenődik a falakra, s ott még egy darabig folyik lefelé, a vértócsák pedig ottmaradnak a földön De ami még en-

nél is fantasztikusabb: ahogy beleyalogolunk ezekben a tócsákba, véres surranónyomokat hagyhatunk magunk után.

Nem szóltam még a hangokról, pedig azok is eszméletlenül eltaláltak. A malacok sztereóban rögögnek, tehát mindig tudjuk, merre keressük őket, a fegyvereink dörrenése, a robbanások hangjai pedig szintén remekbe szabottak. A mellékzörejek tokéletesek, még ha bekötnénk a szemünket, akkor is tudnánk, hogy épp egy zárt helyen, vagy a szabadban tartózkodunk. A hab a tortán Duke roppant jól eltalált hangja, amivel különböző kommentárokat fűz az akcióhoz. Ha például nem csinálunk semmit, megkérdezi: "Mire vársz? Karácsonyra?". Vagy ha

Nocsak: egy pörülő "Doom" karakter



A tengeralattjáróba is bemászhatunk, sőt a periszkópjával még körbe is pisloghatunk



a teljes változatra vonatkoznak: választható SVGA mód, külső nézet, modemes és hálózati 8 játékos üzemmód, víz alatti részek, abszolút szabad mozgás (szinte minden elképzelhető mozdulatot végre tudunk hajtani), használható járművek, 9 különböző fegyver (a surranókat is beleszámítva), tokéletesen "működő" tükrök, realisztikus fényeffektek, négyféle nehézségi szint, a legnehezebb szinten újréléző ellenségekkel. Mit lehetne még mindezekhez hozzátenni? Ennél a játéknál már tényleg csak a valóság az, ami valóságosabb.

ÍME A NEM TELJES FEGYVER ARZENÁJ

	<p>Rúzel: ezért "Doom" eltalálunk vele nem meglepő, míg rongyos néző (Duke 3D)</p>
	<p>Az RRG rövidítés: rakéta hajót.</p>
	<p>Rakéta: kirabolhatjuk egy-egy ellenfél pedig: persze kivétel a fő</p>
	<p>lílvidékháló</p>
	<p>Aj sörétes puskák (Duke 3D) mindenki kedvence</p>
	<p>A csőbomba-roppantó: hatásos, ha mehezen belátható területet akarunk megtisztítani</p>
	<p>bombát eldobhatunk, ha miután elmet lenyomjuk, ha esetleg egyet rossz</p>

Kiadja: US Gold

8MB RAM
13 MB HD
VGA
486DX33 + CD
SB, GUS, ADLIB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

98%

Lehet, hogy kissé elhamarkodott kijelentést tettem, mikor azt találtam mondani, hogy platformjáték téren az Earthworm Jim minden bizonnyal elviszi idén a pálmát, ugyanis a UBI SOFT által most megjelentetett Rayman minden szempontból eléri az EWW által magasra helyezett mércét, sőt! Egyedül talán a sztori rezgeti meg a lécezt, de minden más kárpótól a gyengécske alaptörténetért: a lábszár nélküli kreatúra (nevezzük Raymannek) harcba száll Mr Darkkal, aki elrabolta a cuki Electoonokat és fogságban tartja őket. Rayman feladata, hogy minden szinten megjelje a ketrecükben raboskodó csöppségeket és kiszabadítsa őket egy-egy jólirányzott ököl-csapással. Mivel végtagjait csak a gondolat tartja össze testével, ezért nagyon mozgékony, fürge lény, csak fegyverzete elég korlátozott: egy darab pörgő ököl, amit a tűzgombot hosszabb-rövidebb ideig folyamatosan nyomva tartva tudunk még pörölyebbé és nagyobb hatásúgarúvá tenni.

**A JÓ, A ROSSZ
ÉS A CSUF**

Minden egyes szinten 6 helyen található ketrec, de nem ritkán olyan helyeken, amelyek nem érhetők el azonnal. Leginkább

valamilyen később felvett vagy megszerzett tárgy illetve tudás kell az elmaradt börtöncellák kinyitására, így oda-vissza kell kacsáznunk a még fel nem derített és a már bejárt helyszínek között. Minden szintet annyiszor kell felkeresnünk, hogy a térképen a helyét jelző ikon egy mosolygós gömböccé váljon. Mondanom sem kell, hogy visszatérve az előző helyszínekre az ellenfelek újra-termelődnék és nem hagynak nyugtot nekünk. Sajna a felvehető extrák és plusz életek nem bújnak ki ismét a földből, ha újra felkeresjük a lelőhelyüket (mint ahogy az a Super Marios konzolsorozatban megszokott volt).

Lássuk, kikkel állunk szemben. Példának okáért itt van a Vad Őr, aki húsklopfol-

kat lök ki mordályából és legtöbb-szor egy-egy cellát őriz, avagy a gonosz-gömböccök, akik piranhákká válva cafatokra szagghatják nadrágszárunkat, illetve a tűhegyes ceruzák, az éles hangvillák, a bökös sziklaszilánkok és még sorolhatnám. Nem kell per-sze elkeseredni, vannak segítőink is: a Jó-

Vidámságra semmi ok, egy rosszul kivitelezett ugrás, és elnyel bennünket az árvíz.

tündértől legújabb fegyvereinket és tudásunkat kaphatjuk meg (boxkesztyű a bunyóhoz, csimpaszkodási képesség a magasabb helyekre való feljutáshoz, propeller-haj a repkedéshez), avagy Tarzan, aki a vízőnös szinten csodamaggal ajándékozik meg bennünket, amit elültetve egy pillanat alatt óriási tányérrozsa nyúlnak ki a földből a fejünk fölé, hogy azokon ugrándozva vészeli át az áradást.

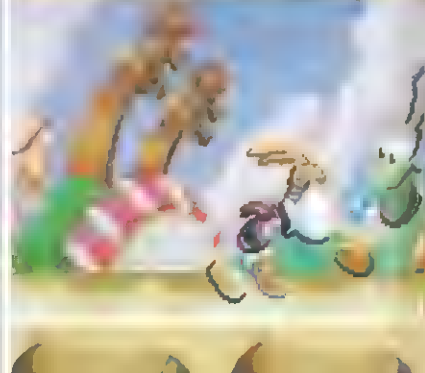
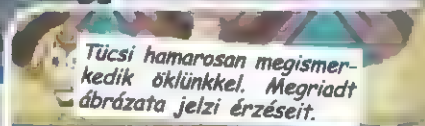
**MINDEN SZINTEN
SZINTE MINDEN**

Ilyen változatos játékmenetet régen nem pipáltam. A 60 (igen, hatvan) szint teljesen elűt egymás-

tól, s bár néhány szereplő feltűnik ismét a színen, mindenhol új és egyre nehezebb kihívásokba botlunk. Példákkal alátámasztva: Zeneföldjén alig van olyan sík terület, amelyik nem

Zümi hamar rájön, hogy nem érdemes Rayman-nel kikezdenie. Inkább összehaverkodnak.

Tücsi hamarosan megismerkedik öklünkkel. Megriadt ábrázata jelzi érzéseit.





s z ú r,
nem omlik,
nem esik
a fejünk-
re. Ha el-
indulunk va-
la-

merre,
csőstül jönnek az akadá-
lyok, s tizedmásodper-
ces bontásban be kell ta-
nulnunk minden mozduta-
tot, ha tovább akarunk
jutni. A köember őrizte
koromsötét barlangban
csak egy apró kör terüle-
tét látjuk be magunk
körüli, és a világító

Csomóról csomó-
ra ugrálva kell
kerülgetnünk a
sziklaszilánkokat.
Szemét nehéz.

boxkesztyűnk el-
hajítva vagyunk
kénytelenek felde-
riteni a terepet -
de mivel lefelé
nem tudjuk eldob-
ni, ezért gyakorta a megér-
zéseinkre kell hagyatkoznunk
(és előre fel kell tankolnunk
plusz életekkel).

Mint már említettem, az
egyes pályák utakkal van-

n a k
össze-
kötve,
így a já-
ték nem
a meg-
szokott
"pálya
végén
egy nagy
szörny
vár, mi
előbb
történt
feledve
már"-stí-

lusu, hanem ha valahol ela-
kadunk, nyugodtan vissza-
mehetünk 2-3 szintet is,
hátha valamit nem vettünk

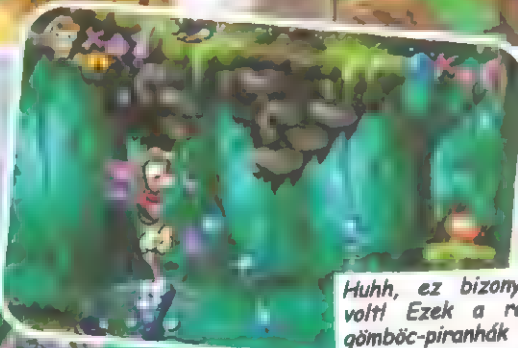
Rayman felett Damocles
kar(d)ja száll el éppen.
Damocles szerepében
Miszter Vad Őr.



észre, és itt jól jönne. Ez az
ide-oda császárkálás a kiszabadí-
tandó pamacsok miatt is "kötele-
ző tartozék", hiszen gyakorta
1-2 színttel odébb kapunk
olyan fegyvert vagy képes-
séget, ami ahhoz kell, hogy a
korábbi pályákon elérjük kis
pártfogoltjaink ketreceit. Ment-
ni persze csak azután tudunk,

Minden elismerésem a tervező-
ké. A pályák összetettek, válto-
zatosak és kellően bonyolultak,
és bár gyakorta annak tűnnek,
nem megoldhatatlanok, mivel min-
denhol van valami logikus kiút,
vagy reflexgyakorlat, ami
túljuttat a nehezén. A
grafikusok kapják a má-
sodik díjat, pazar hátte-
reket és parádés animá-
ciókat láthatunk
mindenhol. Hő-
sünk haja lobog,
ha szalad, a víz
tényleg hullámszik
és csobog, a háttér-
nek beállított statisztá-
virágok és gombák éde-

Baloldalon alul egy plusz
élet virít. Megszerzésé-
ig négyszer fogunk meg-
halni, az tuti.



Huhh, ez bizony közel
volt! Ezek a ragadozó
gömböc-piranhák életve-
szélyesek.

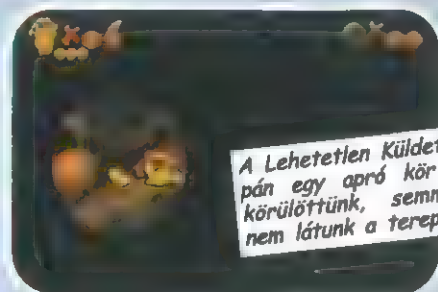
hogy egy hosz-
szabb pályaso-
rozat másik vé-
gén kilyukad-
tunk (összesen
három ilyen ki-
tűntetett hely
van), úgyhogy
nincs könnyű
dolgunk.

sen ropják táncukat,
és még sorolhatnám. A
zene és a hanghatá-
sok a harmadik
helyre szorultak, de
csak mert nagyon erős

volt a mezőny:
ezek is elsőran-
gúak, jól követik
a cselekményt
és visszaadják a

pályák hangulatát. Apró
gond csupán, hogy a közvetlenül
CD-ről szóló muzsika az egyes
zenedarabok végétől megakad
és ez a játékot is megakasztja
egy villanásnyi ideig. Ez főleg a
rázósabb terepeken lehet
frusztráló.

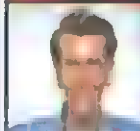
LE A KALAPPAL...



A Lehetetlen Küldetés: csu-
pán egy apró kör pislákol
körüli, semmi mást
nem látunk a terepből...

rayman

Kiadja:
Ubi Soft



8MB RAM
12MB HD
VGA
486DX33+CD
SB, GUS, AWE32

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

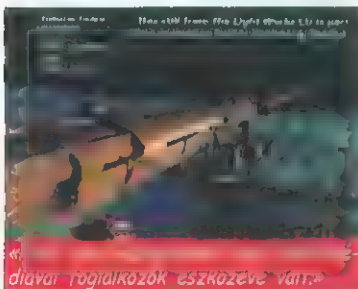
Megföldke a platform-
játékuk autósztadaján.
Nehez lesz túlszárnyalni...

94%

A cég következő elhamarkodott próbálkozása az 500 Plus megkötésével kialakított, s eredetileg kozolnak szánt 600-as modell volt. Az észnélküli kapkodás biztos jele, hogy alig a Plus megjelenése után 6 hónappal már le is állították a gyártását és kizárólag a 600-asról, mint új standardról beszéltek. A numerikus billentyűzet elhagyásával (a csonkításnak állítólag a pár fonttal olcsóbban beszerezhető alfanumerikus billentyűzet szolgált alapjául) a C64 méreteire zsúfolt típus belső AT-BUS-os merevlemez egységgel is megjelent. Ettől az újítástól várták a winchesterek Amiga platformon történő szélesebbkörű elterjedését. A méretcsökkenés következtében a bővíthetőségi lehetőségek jelentős mértékben korlátozódtak és a kis aranyosnak nevezett gép működését tekintve inkább egy elfuserált szörny-szülőttre hasonlított. A kevés pozitív változtatás mellett, mint a PCMCIA csatlakozó, melynek kihasználtsága túl sokáig váratott magára, az addig megjelent főképp játékszoftverek nagy része az 500 Plus öröksége nyomán nem futott.

AMIGA 4000

1992-ben a társaság megnyitotta ausztrál részlegét, ahol a frissen bejelentett két új szuper Amiga gyártását tervezte. A hírek hallatán a 600-as kereslete jelentősen csökkent és hamarosan le kellett zárnia a nem sokkal korábban nyílt



divíziót. A nagy veszteségek miatt ezzel majdnem egyidejűleg ledállították a PC kompatibilis részleg termelését is. A PC piac közismerten éles versenyében a cég csak nagy veszteségek árán tarthatta volna fenn pozícióját. A 92-es év a korábbi nyereséghez képest már csak nagyságrendekkel alacsonyabb, 28 millió dolláros hasznot hozott. Az utolsó PC-kezt 1993 augusztusában adták el.

Az új generációs 32 bites Amigák első hírnöke a 25 Mhz-en ketyegő 68040-es Motorola procira épülő 4888-es volt. Ez a modell sok progresszív változás mellett csodálat is jelentett a kiéhezett felhasználók táborában. Vegyük sorra: az új AA vagy AGA chipkészlet az alap 2 megás chipmemóriában maximálisan 1280*512-es felbontás mellett



legfeljebb 256 illetve a HAM utódjaként bevezetett HAM8 üzemmódban 262000 szín felvonul-tására képes. A paletta 4096-ról 16.8 millió truecolorra bővül. Igaz könnyebbé válik, de megmarad a sokak által panaszt 3000-es jellegű bővítési lehetőség. Azonban eltűnik az áldásos SCSI csatlakozó és helyét a jóval lassabb AT-BUS-os szabvány váltja fel. Nagy csalódásként köszön vissza a "jó öreg" nyolcbites 4 csatornás hang-chip, melyet a Blitter és a Copper chipekhez hasonlóan a Commodore a nagy kapkodásban változatlanul hagyott. Pozitívum, hogy megjelenik a HD-s lemez meghajtó, így a PC-s 1.44-es lemezek olvasása sem akadály. A processzort külön kártyán helyezték el, így annak utólagos cseréje nem jelentett akadályt. Az új Kickstart és a 3.0 Amiga OS/Workbench viszont még az átgondoltan megtervezett 2.0/2.1-es rendszer profi AGA-s kiegészítése. Összegezve az új generációs úgynevezett multimédia Amiga a magas árhoz képest kevés hasznos újítást nyújtott a felhasználóknak. A megjelenő szoftverek ezt a típust minden hiányossága ellenére bizo-



nyos területeken sokáig egyedural-kodóvá tették (Ligtwave, Scala, AD Pro). Nem szabad elfelejtenünk, hogy egy sebességben "hasonló" teljesítményű PC már a 1992-ben is a 4000-es árának felébe került. Így elkerülte a népszámitógép jelzőt és csak az igazán kivált-ságos, profi képfeldolgozással vagy multimédiával foglalkozók eszközévé vált.

A magas fogyasztói árat csökkentve később megje-lent az Amiga 4888/038 vagy 4888 Light, amely 68EC030-as procijával jóval a nagyobb testvér teljesítménye alatt produkált, de a szélesebb közönség szá-mára is beszerezhető áron került a boltokba. Nem beszélve arról, hogy azonnali turbókártya (pl: 68040/40 Mhz vagy 68060) vásárlás esetén jobb befektetésnek is bizo-nyult.

További alakítások után látott napvilágot a 4000-es torony változata, melyet a Commodore csúcsmodeljének szánt. Azonban a gyártás megszűntével még a megrendelések teljesítésére sem volt mód.

AMIGA 1200

Az otthoni felhasználásra szánt kompakt változatot az A600-as szebb, kibővített dobozá-ban helyezték el. A 68EC020-as 14 Mhz-es processzorral ellátott rendszer az elődjéhez képest 5-6-szoros sebességnövekedést jelen-tett, emellett a bővíthetőségen és a HD-s floppyn kívül biztosította a 4000-es összes szolgáltatását. A gép fastmemória hozzáadásával hozzávetőleg dupla sebességre gyorsítható. Az EC processzorok az ún. MMU hiányában csak nehéz-kesebb memória kezelést tesznek lehetővé fejlettebb társaiknál. Ez egy átlagos felhasználónak fel sem tűnik, viszont az árban jelentős különbséget jelent.

Csakúgy, mint a nagytestvér A4000-nél, itt is megjelent a rendszerbe integrált opcioná-lis MS-DOS file rendszer emul-áció, mely lehetővé tette a PC-s

formátum merev- és hajlékonyle-mezes olvasását. Ezzel a megoldás-sal jelentősen meggyorsult a két rendszer közti kommunikáció. A belső AT-BUS-os illesztővel elter-jedt a winchesterek széle-sebb körű felhasználása, valamint a 4000-ről örökölt F F S

se-gítségével felgyorsult a háttértárolók adat-forgalma. Az 1200-as kemény leen-dő konkurenciát jelentett a még fejlesztés alatt álló Atari Falconnak.

Mindent egybevetve jó elkép-zelésnek bizonyult, egyetlen aprócska hibával: 2-3 évvel



később jelent meg, mint kel-lelt volna. Az igen nagyszámú el-adások ellenére kis szeletet hara-pott le az egyre izmosodó PC-k könyörtelen piacából. A mai napig is jó, de lassú gépek számít. Árához képest egyedülálló multi-

SZTORI



lózatnál ezt a típust használják.

chitektúrák eddig újdonságok. A pixel art stílusban nem lehetetlen, nem a többszínű képek.

Az új generáció konzolok se voltak, hogy 32-bitűnek átültették volna a pályák verseny


CD32
Az új generáció

0032



HOGYAN TOVÁBB?

grünauer reaktionsgeschwindigkeit



4. **„Aki mialatt sok helyen átkalmazza...”**

A PC-k általános elterjedésével hasonló dolog történt, mint mikor a profi hegymászó koca túristák szái közé került, vagy amikor az európai filmgyártást tönkretette a Hollywoodból áradó bűzös szenny. Akár a hivatalos játékgalmazást szemlélve a 8 és 16 bites házi számítógépeken kiadott programok és hangulatok össze sem mérhető napjaink CD-n ontott, multimédiának csúfolt szörnyetegeivel. Ki emlékszik egy ilyen, akár a múlt héten kiadott, "agyonréjtárselt" MIDI-t berregtő forrástülemény zenéjére. De vajon az akkoriak közül hányan tudnák feleleveníteni a Commando, a Delta vagy a Monty On The Run esetleg az első amígis Sound Tracker beavottak számára fülbemászó dallamait. Ez a különbség! A Commodore "halálával" – sokak véleményével ellentétben – igenis nagy veszteség érte korunk számítástechnikáját.

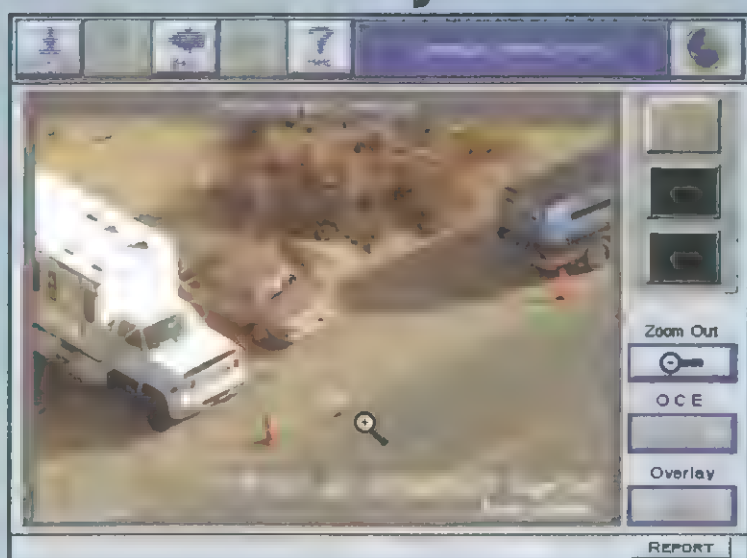
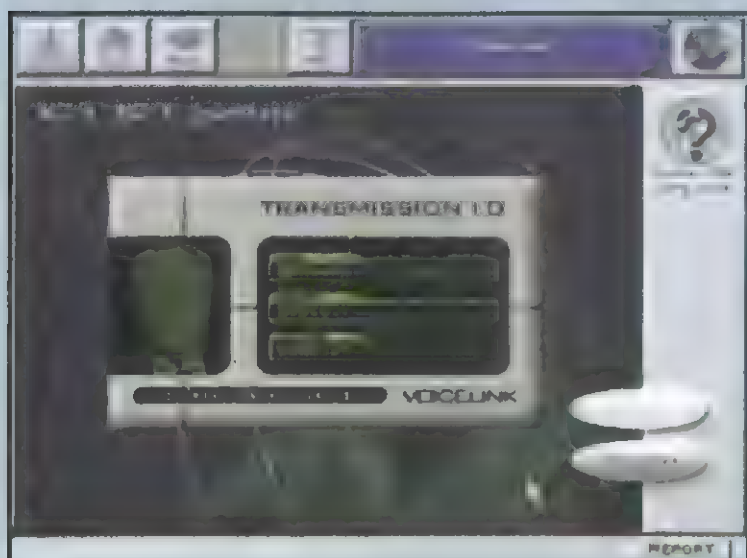


A játék filmszerű főcíme. Ki itt belépsz ...

Azt hiszem, nyugodtan állíthatom, hogy megérkezett a játékok új generációja. Az, hogy egy kaland 100%-ban 38 mm-es filmre felvett, tökéletes minőségű filmből áll, az még nem újdonság, és egyáltalán nem a siker záloga. Az azonban, hogy egy játék elkészítése 2,5 millió (!) dollárba kerül, már nem mindennapos. Az pedig, hogy megvalósításában a CIA és a KGB volt vezetői is igen fontos szerepet játszottak, már szinte a siker záloga. Ha ehhez még azt is hozzávesszük, hogy a játék megjelenésétől számított hat hónapig az Interneten személyesen is beszélhetünk eme tábornokokkal, konferenciákon vehetünk részt, mindezt pedig a játék szerves részeként - azt gondolom, manapság azért ez még kuriózumnak számít. A lebilincselő, a napi politikával igen szoros kapcsolatban álló történet - melyet az Internetről

SPY CRAFT

JELENTÉST KÉREK, SCULLY



naponta új részletekkel finomíthatunk - már csak hab a tortán. Ez mind nem más, mint az Activision új játéka, a Spycraft. Mivel a cselekmény elég bonyolult, ugorjunk is gyorsan fejest az akciába.

ket a földgomb ikonnal azonosíthatunk földrajzi valószínűségük alapján, így derítve ki a telefonáló helyét.

- **Kennedy Assassination Tools (KAT):** a nagyítás funkcióval keressünk lövedék-bechapódási nyomokat, majd azokat összekötve az egérrel a számítógép meghosszabbítja a vonalat, megmutatván

a merénylet valószínű helyét. Itt nagyítva megtekinthetjük a gyilkos fotóját, amelyen a Mix and Match programot használva ki-kereshetjük emberünket az adatbankból.

- **Mix and Match:** egy fotón látható ember fantomképét kell egyes jellemzők (arcforma, frizu-

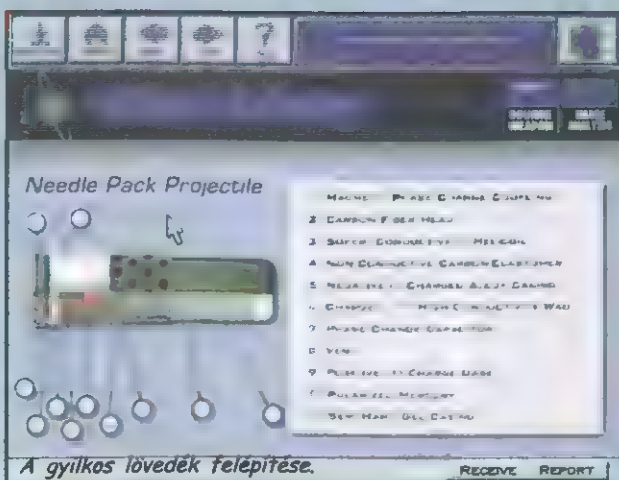
ra, szakáll...) alapján összeállítani, majd a Match ponttal kikeresni az adatbankból.

- **Image Analysis:** zoomolás, majd az O.C.G. ponttal felbontásjavítás, míg pél-

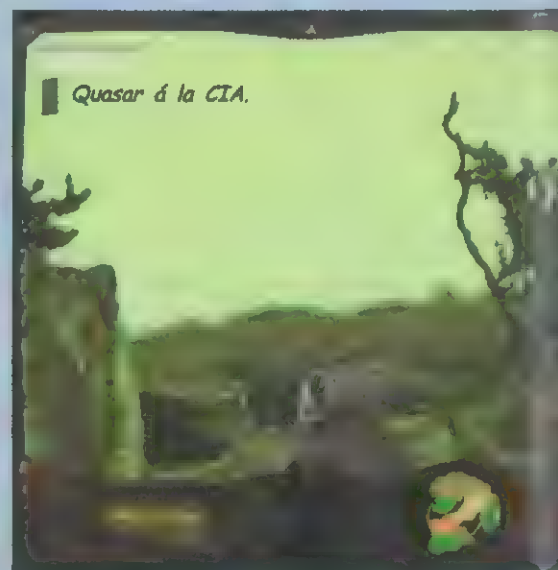
ELŐSZÖR AZ ÁLTALÁNOS DOLGOK

A játék igen jelentős része számítógépek mellett, egyre újabb és újabb "kémprogramok" alkalmazásával fog telni, melyekkel telefonbeszélgetéseket elemezhetünk, fotókat monitorozhatunk, videókat analizálhatunk, műholdfelvételeket elemezhetünk. Ezen programokat folyamatosan kapjuk majd meg, a nyomozás előrehaladtával. Mindegyik kezelése igen egyszerű, és nagyjából hasonlít a Windows '95 és az Internet hypertextek kezeléséhez, tehát igen egyszerű is. Lássuk azonban a legfontosabbakat pár szóban:

- **Sound Analysis:** az In/Out gombokkal jelölhetünk ki egyes szakaszokat a felvételekből, majd a nagyító ikonnal küldhetjük el azt az adatbankba, ahol remélhetőleg megtalálják annak eredetét. Nem csak a beszélőket, hanem a háttérhangokat is ki lehet így szűrni, amelye-



A gyilkos lövedék felépítése.



dául egy autó rendszámtáblája olvasható nem lesz. Az Overlay ponttal több fotót rakhatunk egymásra.

- **Cypher:** kódfejtő. Többféle kulcs alapján próbálkozhatunk. A megfejtési kívánt szöveget egyszerűen vigyük a számítógépre a táskánkból, így gépeljük be. Egyes kódokat az adatbankban nem szereplő kulccsal kell megfejtetni, me-

ni, legalábbis amiatt nem, hogy nem tudjuk, mi a következő teendők.

AHOL A KALAND KEZDŐDIK...

Főnökünk, Warhust egy team építésére hív minket össze, melynek keretében alapkiképzést is kapunk. Menjünk a Farmra, Milkowskyhoz, akinek körülnézegethetünk a szobájában, de sok értelmes dolgot nem találunk.



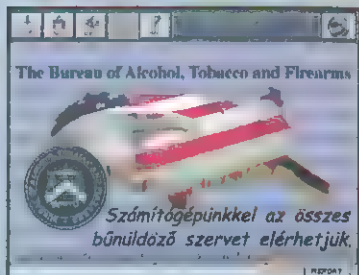
Hamarosan megérkezik maga

a kiképzőtiszt is, akit kovessünk az első lecke, az Image Analysis színhelyére. Itt a tévéből hallunk először arról, hogy Dubansky orosz elnökjelölt merénylet áldozata lett.

Első két feladatunk egy kocsi rendszámának leolvasása (2g9x829) és a bekapcsolt motorú tankok számának megállapítása (6) lesz. Ezután utunk a Zónába vezet, ahol fegyveres harcra készítenek fel minket. A képernyő szélén nyíl alakúvá változik a kurzor, ilyenkor mozoghatunk, de csak akkor, ha nincs ellenség a közelünkben. A radaron a minket észrevett ellenfelek pirossal, a még veszélytelenek sárgával, a célpont fehérrel, mi pedig kékkkel vagyunk jelölve. A zöld terep jó rejtekhely, a fekete sárga. A második futamban Milkowsky segédjét, Bruce Jeffriest a szemünk láttára lövik le

vel kideríthetjük, hogy a gyilkos egy bizonyos Thomas J 'Harmonica' Phillips, volt CIA ügynök, mesterlövész, Milkowsky volt kedvence, aki nemrég nyomtalanul eltűnt. Hát most megvan. David Holt letölti gépünkbe a PINPOINT eszközt, ami valójában egy kisebb adatbank a legmodernebb "lopakodó" fegyverekről és lövedékekről. Az Image Analysis segítségével egy olyan lövésnyomot fedezhetünk fel a fotón, amely akár sörét is lehetne, eltekintve attól, hogy majdnem 1000 méterről adták le a lövést. Keresgélés után a gyilkos lövedéke a Needle Pack Projectile, a fegyver pedig a Pulse Electric Gun (PEG) lesz, amely a K+F részleg egyik legújabb és legtitkosabb fejlesztése.

A tények ismeretében kapunk egy új fotót is, melyen Harmonica egy társa is látható - majd ha elkerülünk Moszkvába, mutassuk körül, hátha valaki felismeri a tagot. Holt új programja segítségével azt is ki kell derítenünk, ki lopta el a PEG-et. A négy gyanúsított engedély nélküli belépéseit, telefonjait, szokatlan lifthasználatait vizsgálva hamar rájohetünk (sok szafos magánjellegű titok mellett), hogy Cohen volt az, azaz valaki, aki úgy nézett ki, mint ő. A Mix and Match segítségével hamar rájövünk, hogy Wayne 'Grendel' Allen volt a tolvaj. A korábbi telefonhívások lenyomozásával az is kiderül, hogy Ying Chungwang volt az összekötő, aki Washingtonból, a Rockland Streetről telefonált. Jelentsünk. Sterling haladéktalanul Halifaxba, vagyis saját otthonába hív, ahol tájékoztat arról, hogy valószínűleg téglá van a CIA-ban, ami akár a szervezet végét is jelentheti. Ezért bemutat minket William Colbryn, aki a belső ügyek szakértője, és aki Eclipse programjával folyamatosan tájékoztat majd minket arról, hogy az általunk sorra kiderített dolgokról kik tudhattak, így addig szűkíthetjük majd a kört, míg végül ki nem derül, ki a besúgó.



személyről készült fotóra, hogy ezzel aztán becsaphassuk és szóra bírassuk Raven, aki szerelmes Grendelbe. A negyedik arcot, az újságok közül a középso török lapot, a cigaretták közül pedig az Emperor Filterlessek közül szintén a középsoót választjuk, a tárgyakat rakjuk az asztal megvilágított részére, majd nyomtassuk ki a képet. Ha a szakértő elfogadja, mehetünk is Moszkvába, ahol megismerjük Max Phostert, aki nevével ellentétben nő. Menjünk a kihallgatás szobába, ahol a fotóval és a "Raven" név elejtésével elhitetjük Yinggel, hogy tényleg elfogtuk Grendelt. Ajánljuk föl, hogy ha beszél, mindkettejüket elengedjük. Erre elmondja, hogy Felix Skodihoz kellett vinnie a PEG-et, aki szintén a Procat szervezet embere volt. (Yinget a Bullpen nevű kínzószerekkel is vallathatjuk, de nem biztos, hogy sikerrel járunk, sőt akár meg is ölhetjük vele. Ez a lehetőség gyengébb idegzetűek számára a játék installálásakor ki is kapcsolható. Jellemző módon a szerkezet orosz zsákmány, ami valószínűleg tényleg létezik. Brrrrr). A Procat ügynök Holt és egy bizonyos John Blake angol ügynök dolgozott, feladatuk az volt, hogy elfogják Melnachovot, a bérnyilkos-szervezet alapítóját - legalábbis Holt így tudta. Mikor ugyanis megtalálták őt, Blake felfedte igazi küldetését, és felrobbantotta Melnachov kocsiját - ez volt az Operation Pawprint.

Warhust tájékoztat, hogy megtalálták a fegyverkereskedő Skodit - holtan. Valószínűleg Harmonica ölte meg a PEG átadásakor. A nagyobb gond az, hogy Skodi rendszeresen megölt ügyfeleit egy "Pyramid" nevű orosz szupertitkos fegyverrel, mely valójában egy hangfegyver, ezáltal követhetetlen, semmi nyomot nem hagy, mivel áldozatai szívrohamban halnak meg. Ez a fegyver valószínűleg a PEG-el együtt szintén Harmonica kezébe jutott.

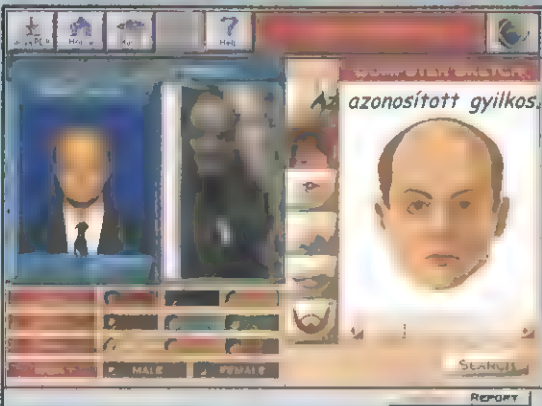
Menjünk Max irodájába, aki majd előkérési nekünk Yuri Gromchewsky számát. Ő a KGB utód-szervezetének, az SDR-nek a tagja, és tudhat valamit arról a fickóról, aki Harmonicával látható a merénylet helyszínén készült fotón. Számát később kapjuk meg: 233-4819. Hívjuk fel, majd taládkozunk vele. Elmondja, hogy a másik fickó a maffia tagja, ami Oroszországban már a legerősebb hatalom, már Churbanov elnökjelöltet is behálózta. Majd megpróbál összehozni minket vele, hogy mi is láthassuk a saját szemünkkel...

ÜGYNÖK!

lyeket az EBMC könyvklubtól rendelhetünk meg, és a melyek a kulcsok között automatikusan megjelennek az Others név alatt.

- **PhotoDoc:** fotómontírozó. Egyszerűen válasszuk ki a megfelelő megvilágítású és perspektívikusan is odaillo képdarabot, nagyítsuk vagy kicsinyítsük a megfelelő méretre, majd helyezzük a kellő helyre úgy, hogy az ott levő eredeti részletet teljesen eltakarja.

A számítógépeken kívül még két dolgot fogunk gyakrabban használni: a táskánkat és a személyhívónkat, melyeket a nyíl képernyő aljára mozgathatunk hívhatunk

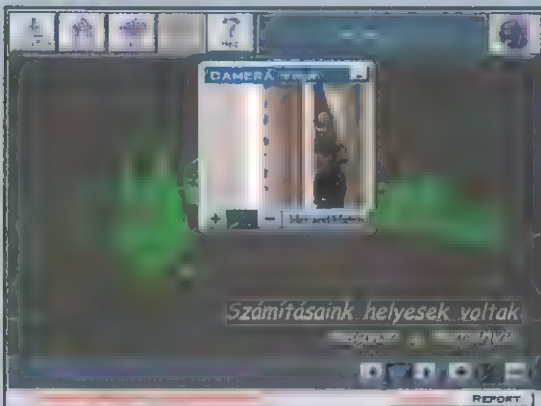


elő. A táskában a tárgyainkat tartjuk, melyek között a csatokkal lapozhatunk, majd a kiválasztottira kattintva kivethetjük azt. A képernyőn mozgatva az egeret, ha olyan helyre mutatunk, ahol a tárgy használható, a nyíl felveszi a tárgy alakját. Ha a tárgyat kivettük a táskából, újra a tárgyra kattintva közelről is megnézhetjük azt.

A személyhívó automatikusan megjelenik, ha hívásunk érkezik, valamint pittyeg is egyet. Rákattintva válogathatunk a beérkezett friss hívások, az archívum és a "jegyzetfüzet" között. Az üzenetek video, hang vagy szöveges formájúak lehetnek, illetve vegyesek (video és szöveg). A jegyzetből az Under a Killing Moonhoz hasonlóan egyértelműen kiderül következő teendők, tehát soha nem fogunk elakad-

(éppen velünk beszélget), melynek hatására Warhust úgy dönt, mi vesszük át Jeffries feladatát. Ennek egy Birdsong nevű orosz informátor jelentése az alapja. Pár napja ez a tudós, aki az orosz maffiába épült be, azt jelentette, hogy merénylet készül Dubansky elnökjelölt és Brooks amerikai elnök ellen. Akkor a hírt a legmegbízhatóbb kategóriába sorolták, miután azonban az orosz tényleg lelőtték, most már mindenki komolyan veszi. Feladatunk a két hét múlva esedékes END (atomfegyverek leszereléséről szóló) egyezmény és főleg az elnök életének biztosítása lesz. Segítőink is lesznek szakértők, technikusok személyében.

Jamie Seaton azonnal le is tölti számítógépünkbe a KAT-ot, melynek segítségével



Jelentést kapunk, hogy Ying elmenekült, de egy kódolt üzenetét sikerült megszerezni, egy Beowulf című könyvvel együtt. Ugyancsak megkapjuk az EBMC könyvklub lemezét is, amelyről mindig töltjük le az esetleges új könyveket, meg az előző havit is. A kódlapot a táskánkból vigyük a gépünkbe, így gépelje be azt. Lépjünk be a Cypher kódfejtőbe, ahol nem lesz nehéz rájönni, hogy a kód kulcsa a Ying házában talált Beowulf című könyv. A megfejtett üzenet Grendelnek szól, feladja Raven, utalás esik benne egy Mirage nevű személyre, Dubnából ellopott és eladandó atomfegyverekre, valamint arról, hogy Raven (azaz Ying) követni fogja Grendelt Moszkvából Isztanbulba. Jelentsünk, mire megkapjuk a Photodoc programot, hogy montírozzuk Grendel arcát egy kihallgatott

Kiadja: **Activision**

spycraft

89%

Lejött időben érkezik lehet egy második világháborús vadászgéppel, heves légvédelmi tűzben manőverezni. A Wing Arms-ban megtaláljuk rá a választ.

... filmekben, a ...
... szűk helyen ... gépként élvezet-
... ak, miközben ... lénsségről sem szá-
... nevelő ... nyenségek között em-
... az ... szakai küldetését,
... ahol nem csupán a navigálás, de az ellenség
... próbál ...

A játékban az objektumok élethe mozga-
lása függ meg leginkább az embertől. Az ellen-
séges gépek valószínűsége nagy, ha a véretek
próbálnak minket lelőzni, a megtámadott hajók
pedig - miközben légvédelmi ágyúikból kórosor-
nak el lövednek.

Szöglet

Bár a tereptárgyak texture re-
sztségét a gép

A járában második világháborús gépekkel repkedhetünk, köztük például Spitfire-ekkel vagy Messerschmitttel. Szerencsére a gépek nem csupán a külsejükben különböznek, hanem teljesen eltérően viselkednek, tehát például jól éreztethető, hogy a német gépek mindig egy fokkal jobbak voltak mint a társai. Különbözőkben a cél természetesen az, hogy megismerjük az ékeket, és közben csupán néhány elengedő gépet kell leszednünk, de aztán később nehezedik a dolgunk: egy orosz türelmi próbatétel egy szövegértési feladattal tartozunk a harmadik kuldérésben pedig a Belu Kapitányt megismergetni tudással kell rendelkezniünk, hiszen csak úgy mint a Walt Disne-

Kiadja:
Sega

81%

Kétfesen gyors. Minde-
gkét koszonatát
megkapta.
Azt hiszem, meg kell
köszönnöm.

Az orvos végül benne-
ggyel közöltem hozta ki a
maximámat a Saturn-
ból, azért bátran merem
ajánlani minden re-
sulni, illetve továbbadni

(kosznak)

Egyre több Playstation játék kerül át Saturnra, a gépek közötti határ vonal elmosódni látszik.

A ket por hurens a latszat ellenere

Nos, a játék megérkezett, ám hogy melyik a jobb verzió, nehezen lehet megmondani. A Playstation hívók bizonyára azt hangoztatják, hogy az akció Saturnon lassabb, a figurák durvább kidolgozásúak, egyes grafikai látványosságok pedig - mint például az egyik pályán a háttérben látható hatalmas közvetítő képernyők - egyes az egyben ki lettek hagyva.

Kiadja:
Takara

kezesnél is látható, hogy ezúttal több dő volt a fejlesztésre, hiszen a játék előtt mindegyik szereplőről **frankó** komputer animációkat láthatunk, sőt még az egyik helyen feltűnik egy ismeretlen is. S hogy ki ő? Hamarosan arra is rátérnek

Magán a játékon is törté-
tek változások. Ezúttal
ugyanis választható egy ún.
történetes üzemmód is, ez
abban különbözik a hagyomá-
nyos 1 játékos módtól, hogy
meccsek előtt és után
manga stílusú grafikákon
társalognak a szereplőink. A
másik fontos újdonság, hogy
most Gaia leküzdésével nincs
vége a játéknak, legalábbis
akkor, ha vesztés nélkül ver-
tünk végig mindenkit. Ekkor
ugyanis a küzdők közé áll
Sho, aki ugyan megvolt a
Playstation verzióban is, ám
ott csak rejtett szereplő-
ként. A már említett új és
egyben legkeményebb ellenfél
pedig Sho legyőzése után jön
elő, ő **egy új női szereplő,**
Cupido. Azt hiszem az sem
mellékes, hogy talán az ő pá-
lyája a legszebb. Mindezek-
en a pluszokon kívül én még azt
is felfedezni véltem, hogy
mintha a poligonok Saturnon
szébben lennének árnékelva

Az akció maga, tehát a játszhatóság teljesen megegyezik a Playstation változattal, legfeljebb a nehézségi szint lett egy fokkal könnyebb. Mindent összevetve tehát a Saturn verzió is nagyon jó lett, legalább olyan színvonalas, mint az eredeti változat. Ha már nagyon unjuk a Virtua Fighter 2-t, mindenképp ezt a játékot szerezzük be.

toh shin den s

Kiadja:
Takara

85%

REJTIVÉNY

A verses rejtvények - legalábbis a levelek száma alapján úgy néz ki - igen népszerűek. Ebben a hónapban is több mint 100 kartelemeny érkezett: volt aki a kezdozetukbol összeallto jatekokrol irt, de tobbben elrugaszkodtak a jatekok tarsajartol es saját élményeiket osztották másokkal. Ez jobbik élmény volt nekik a legrosszabb élményeknél, a jét nyertes is ezt a formát választotta. Lássuk!

A. M. A.

Iris Nappal Tamás

Kedvencem, nem volt szerencséd a múltkor,
Agyfejtő egy népe, tévedésig éltek.
Bebáztak téged, a klávitűt, "Szerelem".
Te meg azoknál jobban, ha a más karokad.
Ha kicsit meghírod egy barátodot a kórházba,
Wendyker meg téged, a jét, ha a más.
Benedek meg az egyenlőre a más.
Rendbe állítsd meg, a más, a más.
Minden két egyedül, minden két egyedül.
Jebb ma egy idős, mint holnap egy fiatal.
Egy - csajok figyeltél - kértél minden kértél.
Már, Valt, Ritt, mind egyenlőre.

Másik versünk egy négy tagból álló összeállításból kiragadott darab. Íme:

A. M. A.

Iris Nappal Tamás

Wendyker meg téged, a jét, ha a más.
Benedek meg az egyenlőre a más.
Rendbe állítsd meg, a más, a más.
Minden két egyedül, minden két egyedül.
Jebb ma egy idős, mint holnap egy fiatal.
Egy - csajok figyeltél - kértél minden kértél.
Már, Valt, Ritt, mind egyenlőre.

Következő rejtvényünk szokatlan lesz. Az újságban valahol elrejtettünk egy olyan képet, amelyen egy oda nem illő szereplő látható. Írjátok meg, hogy melyik cikkben szerepel a kérdéses kép és melyik másik játékból kölcsönöztük a kakukktojást. Címünk változatlan. Nyereményül videokazettákat és egy-egy pótlót sorsolunk ki három megfejtőnknek.

C64

NEWGAMES

L. J. J. J.

E. J. J. J.

STREET KICK

LEWIS

AMIGA

SEMI BOOZE

PARALL FANTASIES

S. J. J. J.

S. J. J. J.

B. J. J. J.

PC

MORTAL KOMBAT

NEED FOR SPEED

D. J. J. J.

W. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

F. J. J. J.

JELMAGYARÁZAT:

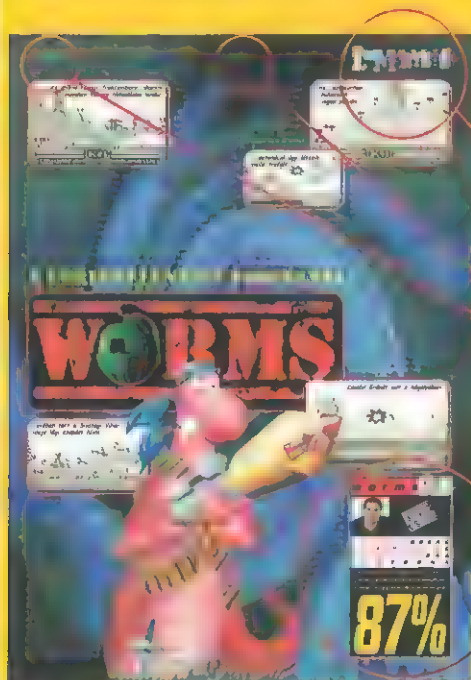
● = HELYBEN MARADT

◆ = ÚJ BELEPŐ

▲ = ELŐRE LÉPÉS

▼ = VISSZALÉPÉS

Néhány szót az új formátumról...



Oldalszerkezet:

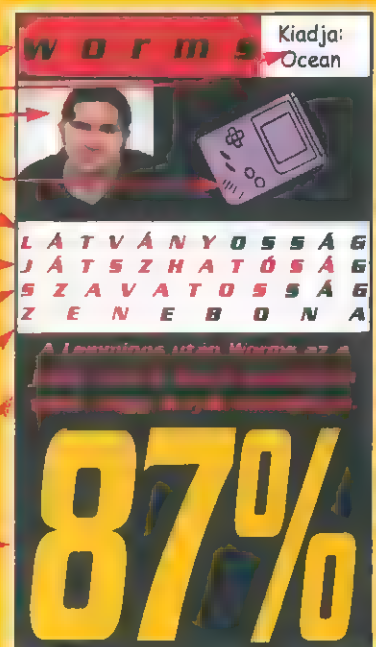
Felül látható

- az adott oldalon található cikk fajtája (leírás, ismertető, egyéb tartalmú írás) és a játék(ok) címe(i)
- oldalszám
- géptípus (adott esetben két-, vagy háromféle)

Az értékelő alkotóelemei:

- a játék címe
- kiadó
- szerző
- géptípus ikonja (PC esetén a minimumkonfiguráció is)
- Látványosság (grafika, animációk, vizuális vonzerő)
- Játékoság (mennyire kezelhető, élvezetes)
- Szavatosság (hosszan tartó-e az élvezet, érdemes-e elővenni később is)
- Zenebona (hanghatások, zenei benyomások, audio-élmény)
- egymondatos értékelés a játékról
- összehatás (nem átlagolt érték, hanem a tulajdonságok összehatása)

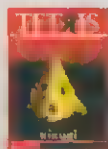
Az értékelő alkotóelemei kinagyítva



Az **576 KByte** eddig megjelent saját fejlesztésű játékprogramjai



999,- Ft



699,- Ft



999,- Ft



999,- Ft



999,- Ft

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)



Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titél u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49

Professzionális Multimediaszámítógépek a Trans-AM-tól!

HANGKÁRTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Sound Blaster AWE 32 VE
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound
Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 SCSI

CD DRIVE-OK:

- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességű
- Külső és belső
- AT buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI
* SANYO



HANGFALÁK:

- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

Videódigitalizáló - és MPEG

lejátszó kártyák, CD írók,
MPEG stúdiók raktráról és megrendelésre.

CD ÍRÁS 990,- + ÁFA (anyagár nélkül)

Trans-AM, Toshiba 4x-os CD-írók	5.000,-
Sony 4x-os SCSI CD	25.000,-
2 x 7 W aktív hangfal + kábel	1.500,-
2 x 80 W aktív hangfal + kábel	4.900,-
1400/9600 Zokrix Fax Modem	1.800,-
Sony 4x IDE CD DRIVE	9.600,-
RICOH 2x-os külső SCSI CD író + kábel + szoftver	12.000,-
10 ajtós CD író	12.000,-
850 MB Quantum IDE meghajtó	24.600,-
1 MB/12 bites RAM modul	5.800,-

Ha kiegészítő teljes árlistánkra, híve a FaxBankot! Tel.: 180-8611 Kód: 1471 #Tone üzemmódban
Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 133-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktráról!
Teljes körű szervízszereléssel várjuk minden kedves vásárlónkat!
Áraink ÁFA nélkül, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Ready
COMPUTERS

Kérd részletes
árlistánkat
üzletünkben!

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
Tel: *131-0518/3 vonal, 11-66-96.
Fax: 111-8671

Minden nap más-más két termékből

AKCIÓ!

Folyamatosan a legjobb áron!
Mindig érdemes benézni.

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓ

DX4-133 122.900 Ft + ÁFA
8 MB RAM, 14" LR MONITOR, 840 MB HDD
1 MB PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony

A 486-osok ideje lejárt, itt az ideje, hogy áttérj
valami korszerűbbre. Meg fogsz lepődni, milyen
olcsón kínáljuk a Pentium és az 5x86
processzorokat, alaplapiakat.

Érdekelne egy full verziós AWE 32 csúcs
hangkártya 20.000 Ft körül? Vagy egy márkás
4x CD ROM 10.000 Ft alatt? Ha igen,
nálunk mindezeket megtalálod.

Amigások és PC-sek figyelem!

A Budapesti Amiga és PC Klub május 4-én 9 órától 18
óráig **AMIGA ES PC MAJALIS**-t rendez. 50 géphelyet
tudunk biztosítani, géphely foglalása a helyszínen. Várjuk
az ATARI-sokat is. A rendezvény ideje alatt hardware és
software vásár! Kétúró parkolási lehetőség. Büfé lesz.
A rendezvényt az 576 KByte is támogatja.
Belépő: 50 Ft Géphely: 200 Ft/nap
(monitorbérlet nincs)
Cím: Budapest-Tétény Művelődési Központ
Budapest XXII. Nagytétényi út 35.
Ennio of ORION DESIGN

MI NYÍLT LAPOKKAL JÁTSZUNK!

Örömmel üdvözlünk előfizetőink népes táborában, mint új illetve mint régi hűséges olvasónk!
Akcióinkkal nem csak az újság árából takarítasz meg komoly összeget, hanem

számos más előfizetői és sokkal előnyösebbé teszed vásárlásodat boltjainkban.
Jó választásodat számok bizonyítják!

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

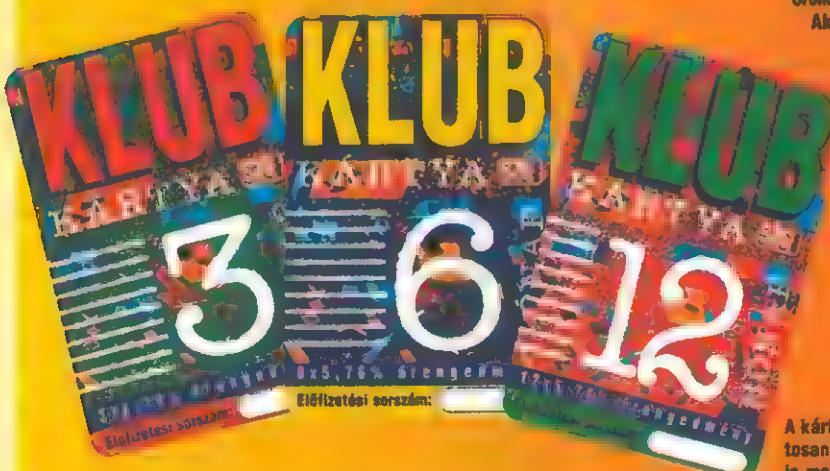
- 1/4 ÉVRE: 850 Ft. (szamonkénti megtakarításod 35 Ft)
- 1/2 ÉVRE: 1.650 Ft. (szamonkénti megtakarításod 35 Ft)
- 1 ÉVRE: 3.200 Ft. (szamonkénti megtakarításod 51 Ft)

Ami ennél is többet jelent, az a **3, 6, illetve 12 alkalommal**

árengedménnyel vásárolhatsz, de nem csak a boltokban, hanem a

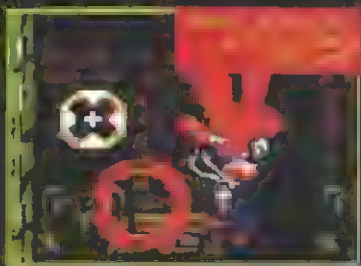
101 83

A kártyát a boltzatás után megjelenő újsággal együtt küldjük. Címezz pontosan, hogy biz-
tosan célba érjen a várt újságod. Ne feledd! A már korábban megjelent újságokat utólag
is megrendelheted. Legyen teljes a sorozatod! Ha a Csomagküldő Szolgálatot rendelsz,
mellékeljük a kártyát, amelyet a csomagoddal együtt visszajuttatunk hozzád. A már amúgy
is engedélyezett termékekre további engedményt a kártyáddal nem kaphatsz.



SPAWN

Ha egy SNES játékban képregényhősről van szó, akkor az már szinte magától értetődő, hogy csakis egy oldalra scrollolható bumpy anyag lehet. Nincs ez másképp ebben az esetben sem. Az ilyen SNES-es akciójékekkel már bizony nem lehetetlen megkísérteni, tehát azt hiszem nem vagyok túlságosan nagyváró, ha azt írom, hogy



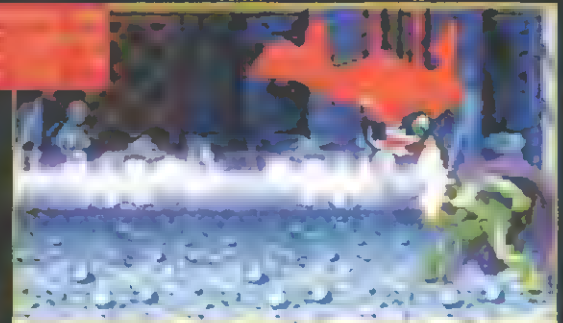
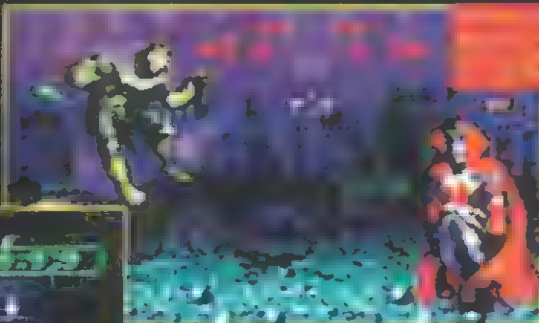
lekötni ezek a játékok. A Spawn esetében azonban egészen másról van szó. Ez egy olyan megdöbbentő játék, s csak azért kell abbahagyni, mert már nem lehet tovább lépni. Az ilyen játékok a megszokott "akciójátékok" kategóriájába nem tartoznak.



A Spawn játékban egy teljesen új, teljesen új oldalra scrollolható bumpy részek platform elemekkel vannak felszerelve, a föltételek leküzdéséhez pedig - csak úgy mint



A GONOSZ KÜLDÖTTE A JÓ ÜGY SZOLGÁLATÁBAN FURCSA PÁROSÍTÁS



útkereskedő játékokban, mindvégig-hívz megfelelő stratégia kell.

A játékban Spawn-t irányítjuk, aki - ha jól vettem ki a történetet - valaha egy Al Simmons volt, aki a Spawn néven ismert. A Spawn egy olyan karakter, aki a Spawn néven ismert. A Spawn egy olyan karakter, aki a Spawn néven ismert.

A Spawn egy olyan karakter, aki a Spawn néven ismert. A Spawn egy olyan karakter, aki a Spawn néven ismert. A Spawn egy olyan karakter, aki a Spawn néven ismert.

útészjárának, valamilyen a speciális paraszatoknak sincs túl nagy jelentősége, szinte mindegyikünk a legelőből rugást érdemes használni. A platform stílusjegyek viszik a legtöbb élvezet, az akciójékek pedig a legkevésbé élvezetesek. A Spawn egy olyan karakter, aki a Spawn néven ismert.

A Spawn egy olyan karakter, aki a Spawn néven ismert. A Spawn egy olyan karakter, aki a Spawn néven ismert. A Spawn egy olyan karakter, aki a Spawn néven ismert.

A Spawn egy olyan karakter, aki a Spawn néven ismert. A Spawn egy olyan karakter, aki a Spawn néven ismert. A Spawn egy olyan karakter, aki a Spawn néven ismert.

spawn

Kiadja:
Acclaim

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

A túlnyomórészt "fiss mindenki"

80%

SPEED HASTE

Gentlemen, start your engines!!!



csak kifizetés
amennyi megtérül
származhat
hosszú távra
erőltetve, hogy
szükség esetén
összűgyez
hessék) vagy
kötnek a
illes kanyarok):
0.12.0.0.0.0

200 tonna súlyú. Ha össze-
húzzuk (bel- és külső madár-
egységre akár 23 gép a kép-
esség), kétjáratos üzem-
módra állhat kényszerűen. Ha
a kereset maximálisan 4 járatok
részvételével – hogy csak a legolap-
sítottabb extrákat említsen.

A grafika kidolgozottságára
a közérzők sem lehetnek
szélsőségesek. A játék
széles körűen használja a
3D-s grafikát, a pályákról, min-
de a környezet
A hanghatások is elvárhatóak,
de a játék hangja nem
kiváló.

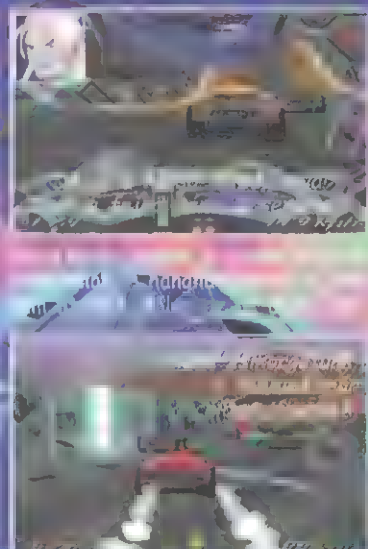
A játék
a teljes ismeretlenség-
csapat, különösen a
munkájával hamarosan be-
vételét az élethebe.

speed haste Kiadja: EOA

92%

TRACK ATTACK

Parádés grafika csak erőgépekkel rendelkezőknek.



A játék
a teljes ismeretlenség-
csapat, különösen a
munkájával hamarosan be-
vételét az élethebe.

track attack Kiadja: MicroProse

81%



A grafikai minősé-
ge az egyik leg-
jobb, amit valaha
láttam: fény/árnyék
játék. A pályák

Szó, mi szó, látványos.

CINKELT LAP

DAYTONA USA (SATURN)

A ló kiválasztása:

Hogy eredmények nélkül is elérhető legyen a legprofibb jármű, a ló, a következőket tegyük: a demónál nyomjunk bal+felt, s eközben nyomjuk le egyszerre az A+B+X+Z gombokat. Nyomjunk ezekhez még egy START-ot is, majd továbbra is így tartva a gombokat még egy START-ot. Saturn módban máris választható a ló.

Maniac mode:

Miután lefutott a demo, amikor megjelenik a SEGA logo, a következő kombinációt vigyük be: FEL, FEL, LE, LE, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, A, B, C. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk, majd a játékban egy "M" betűnek kell a bal felső sarokban megjelennie. Ez a művelet extra kemény ellenfeleket csal elő a profibbak számára.

EARTHWORM JIM 2 (SNES)



Pauzálás után próbálkozzunk a következőkkel:

Pályaugrás: SELECT, B, X, A, A, X, B, SELECT.

Teljes élet: X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A.

Ha ezeket jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk, majd START-tal indítsuk a játékot.

SEGA RALLY (SATURN)

A rejtett tóparti pálya előhívása: a főmenüből a Time Attacket gyűjtjük ki, és tartjuk le nyomva az X+Y gombokat. Ezután üssük le a C-t háromszor.

REX (PLAYSTATION)

Tartsuk egyfolytában lenyomva az R1 gombot, miközben a menüt hívjuk (Select), és továbbra is nyomva tartva üssük be a következőket:

Helyszín választás: A Dome Area-nál X, NÉGYZET, X, JOBBRA, FEL, BALRA, KÖR, KÖR, LE, LE.

Összes szint kinyitása: bármelyik helyszínnél KÖR, START, JOBBRA, FEL, NÉGYZET, BALRA, BALRA, FEL, START.

A következő kódokat a pályákon, az R1-et folyamatosan nyomva tartva, pauszálás után lehet bevenni:

Szuper ugrás: X, KÖR, FEL, FEL, LE, JOBBRA, JOBBRA.

Sérthetetlenség: X, NÉGYZET, LE, LE, FEL, LE, JOBBRA.

99 élet: FEL, KÖR, HÁROMSZÖG, LE, JOBBRA, NÉGYZET, LE.

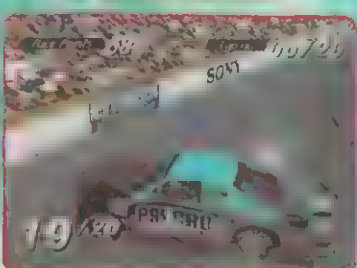
Tűzfúvás: X, FEL, JOBBRA, FEL, JOBBRA, JOBBRA.

Jeges lehellet: KÖR, KÖR, BALRA, LE, KÖR, FEL, JOBBRA.

SATURN (SATURN)

18 continue: ha már csak 1 vagy 2 folytatásunk van hátra, a continue képernyőn üssük be: FEL, LE, JOBBRA, BALRA.

DESTRUCTION DERBY (PLAYSTATION)



A sérthetetlenséghez kódszónak adjuk meg, hogy: !DAMAGE!

WARHAWK (PLAYSTATION)

Kódszónak adjuk a következőket: Warhawk A-La mode (örök fegyver és sérthetetlenség): KÖR, KÖR, KÖR, SZÓKÖZ, X, HÁROMSZÖG, X, X.

Örök fegyver: HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X.

999 flash bombs: NÉGYZET, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, X, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG.

Super swarms, ultra lock-ons: X, KÖR, KÖR, NÉGYZET, X, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG.

SATURN POWER (PC-MEGADRIVE)

Szintválasztás és az összes fénymásolat birtoklása:

A főmenüben nyomjuk be a "BALRA, FEL, BALRA, BALRA, A, B, Y" kombinációt. Ha jól csináltuk, a képernyő villan egyet, és normál játékon a karakterválasztás után egy szintválasztó képernyő fog megjelenni.

MegaDrive-on három gombos joystick az Y-t le lehet felejtetni.

VECTORMAN (MEGADRIVE)

A játék lepauszálása után vigyük be ezeket:

BALL: B, A, BALRA, BALRA. Az X és Y koordináták lesznek Vectorman életének a helyén.

DRACULA: LE, JOBBRA, A, C, FEL, BALRA, A. A játék lassul minden sérülés után.

CALLACAB: C, A, BALRA, BALRA, A, C, A, B. Vectormanból egy nyíl lesz, bármerre mozoghat, és a főellenségeken kívül bárkit kinyírhat.

COMIX ZONE (MEGADRIVE)

Sérthetetlenség: a főmenüből menjünk az optionsba, és a juke-

boxban a C gombot használva játsszuk le a következő számokat ebben a sorrendben: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11. Ha ez megvan, egy hangot kell hallanunk. Gázosítás: a játékban nyomkodjuk gyorsan a lefelé irányt.

WIPEOUT (PLAYSTATION)



A játékos választásnál álljunk a "one player"-re, és az "L2 + R2 + BALRA + START + SELECT"-et nyomva tartva nyomjunk X-et. Ezután már választhatjuk a Rapier osztályt is.

Cheat Mode: a főmenünél üssük be, hogy BAL, BAL, BAL, JOBB, JOBB, BAL, BAL, JOBB, JOBB, JOBB, BAL, JOBB.

DONKEY KONG COUNTRY 2

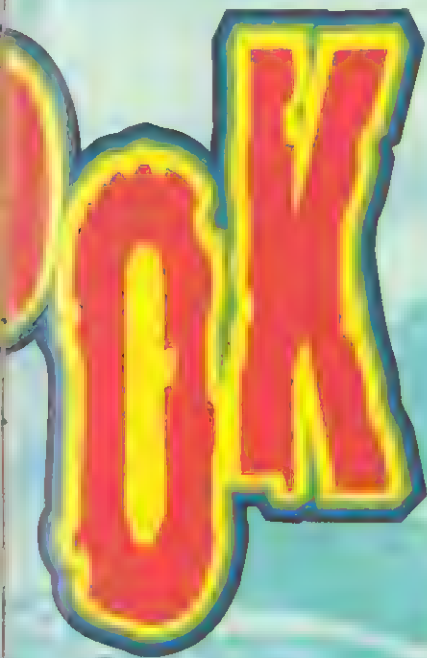
Rejtett Music Test: a One Player/Two Player képernyőn menjünk legalulra, és nyomjuk le gyorsan a LE irányt ötször.

NEBEL JARANTY 2 (PC-CD)

A BEGINNER szint kódjai:

2 - JABBA	9 - FERRIER
3 - ENDOR	10 - GALIA
4 - LACHTON	11 - DENARII
5 - BORSK	12 - SADOW
6 - KROYSEIS	13 - ANDERON
7 - AURIL	14 - ALEMAR
8 - KAMPL	15 - CATHAR

A záróképsorok kódja: DOMINIS



A CUSTOM szint kódjai:

2 - WOOKIE	9 - PALANHI
3 - DROID	10 - DROKKO
4 - RODIAN	11 - NATTH
5 - BPFASSH	12 - SABACC
6 - KSHYY	13 - ANDUR
7 - TROVE	14 - ARKANIA
8 - SLUISSI	15 - DIRTH

A záróképsorok kódja: DREEBO

AKIRA
(AMIGA)

Pályakódok következnek:

2 - LET'S RIDE	6 - IT STINKS
3 - CAPTURED	7 - FLYING BIKE
4 - TEDDYBEAR	8 - ESCAPE
5 - CASTLES	9 - BIG BLOB

WARCRAFT 2
(PC CD)

Tudom, tudom. Ez tényleg a sokadik alkalom, de mit csináljunk: ha egy játék jó, akkor jó kódok is kellene hozzá - amikből persze sohasem elég. Szóval gyarapítsuk már három hónapja megkezdett kódmenyiségét!

SPYCOB - 5000 egység olaj.
ON SCREEN - felfedi a térkép sötét zugait.
NETPROF - lézeres display.

30 LEMMINGS
(PC CD)

Lemmingek figyelem! Megvannak a puzzle hiányzó részei. Most már nekivághatunk annak a hosszú útnak, ami még előttünk áll!

A FUN szint kódjai:

2 - BLIMBING	12 - BUNDONT
3 - FANAGALO	13 - NAINSOOK
4 - DRICKSIE	14 - JAKIMONA
5 - KURTOSIS	15 - FUMITORY
6 - GREGATIM	16 - CINGULUM
7 - WALLARDO	17 - BESLAVER
8 - AUENTAIL	18 - ANABLEPS
9 - GAZOGENE	19 - QUINCUNK
10 - JINGBANG	20 - TARLATAN
11 - DIALLAGE	

A TRICKY szint kódjai:

1 - KAMACITE	11 - CACOFOGO
2 - GUMMOSIS	12 - METABUAT
3 - PRODNOS	13 - SLOWBURN
4 - NGULTRUM	14 - PELLUCIO
5 - COTTRABUS	15 - MAKIMONO
6 - BEDAGGLE	16 - KHUSKHUS
7 - EPICALYX	17 - DISPLODE
8 - HOMALOID	18 - AACRAHOUT
9 - LALLYGAG	19 - ORGULOUS
10 - BILABIAL	20 - DUNCEDOM

A TAXING szint kódjai:

1 - CABOCEER	11 - SKILLING
2 - GEROPIGA	12 - WOBEGONE
3 - BONTEBOK	13 - BINIEYE
4 - EMPIREAL	14 - FRAXINKS
5 - LANGLAUF	15 - LINDWORM
6 - NANNYGAI	16 - CULICUE
7 - SARATOGA	17 - HANEPOOR
8 - QUINTAIN	18 - IDEMQUOD
9 - MUSQUASH	19 - BLANDISH
10 - ZOMBORUK	20 - MALAGASY

A MAYHEM szint kódjai:

1 - CHORIAMB	11 - BANAUISC
2 - GARGANEY	12 - FRABURDEN
3 - KADLIANG	13 - RECKLING
4 - MAROCAIN	14 - MIRLITON
5 - OBTEMPER	15 - OPAPANAK
6 - TASTEVIN	16 - BIMBASHI
7 - UELLOZIA	17 - CAATINGA
8 - BORACHIO	18 - PENSTOCK
9 - JACKROD	19 - SPRINGAL
10 - COOLAMON	20 - BABIRUSA

TYRIAN
(PC)

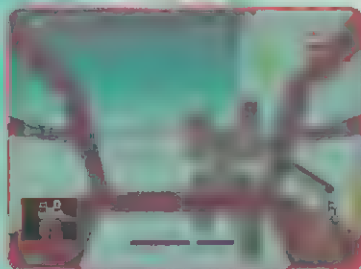
A következő kód mind a shareware, mind a regisztrált változathoz érvényes. A DESTROY kódszónak a menüképernyőn való begépelésének hatására egy teljesen más típusú titkos pályára is ellátogathatunk. A nehézség beállításánál (Difficulty Level) a "6" megnyomására az Impossible difficulty (lehetetlen nehézség), a "7" hatására pedig a Suicide difficulty (Öngyilkos nehézség) állítódik be.

CRUSADE -
MIDWINTER
(PC CD)

Néhány hasznos és haszontalan kódszó, melyet a indító file mögé kell begépelnünk, majd Enter (mint a Doomnál).

-warp x (az adott pályánál kezdjük a játékot)
-skill x (a nehézségi szintet állítja be, ajánlott a -warp parancssal együtt alkalmazni)
-egg 250 (fegyverszoba cheat, csak a -warppal együtt használható)
-? (kijelzi azt a hasznos üzenetet, hogy "Neked tényleg segítség-re van szükséged". Kösz...)
-demo folyamatosan ismétli az intrót)

Még egy tipp: a muníció könnyen feltölthető, ha a birtokolt fegyvert ledobjuk a földre, majd ismét felvesszük.

MEOWLANDIA 2
(PC CD)

Komplett kódlista következik:

cia örök lőszer
coldmiser fegyvertűlhevülés ki-csapcsolása
dorcs találkozás a DORCS-okkal
enolagay egyszer használható nukleáris robbantás
tiofront hátsó nézeti kamera első nézetivé válík
icanthackit befejezi a missziót
idkfa hatása ugyanaz. Hé, ez a kód valahonnan ismerős...
meepmeep időgyorsítás bekapcsolása
unmeepmeep időgyorsítás ki
michelin ?
mighty mouse örök jumpjet
xray minden vázszerűvé válik (Enhanced Imaging Mode) + a falakon és hegyeken is átláthatunk
zmak időkiterjesztés bekapcsolása
blorb sérthetetlenség
tinkerbell szabad mozgatású külső kamerák; a C-vel lehet kikapcsolni

DESCENT 2
(PC CD)

Az egyelőre csak demóváltozatban megjelent játékhoz is tudunk néhány érdekesebb kódszóval szolgálni:

GABBAGABBAHEY Energiánk és pajzsunk 1%-ra csökken

ERICARNE Pattogó lövedékek
BITTERSWEET Meghülyülnek a falak

Illetve itt van még néhány megfejtésre váró kódszó:

ZINGERMANS;
MOTHERLODE;
ALIFALAFEL;
EATANGELOS;
CURRYGOAT;
JOSHUAARAKIA;
WHAMMAZOOM;
ERICARNE;
BITTERSWEET;
PIGFARMER

MAGIC CARPET
(PC CD)

Nem új a játék, de még mindig népszerű, úgyhogy jól jön hozzá néhány cheat:

ALT-F1: Minden varázslathoz hozzáférünk
ALT-F2: Több mana
ALT-F3: Minden játékosnak kampec
ALT-F4: Minden kastélynak annyi
ALT-F5: Minden léghajónak kifűjt
ALT-F6: Gyógyítás
ALT-F7: Minden kreatúra ki-nyiffan
ALT-F8: Plusz varázslat-tapasztalati pontok
ALT-F9: Szabad varázslat-használat ki/be
ALT-F10: Sérthetetlenség
SHIFT C: Szint teljesítve!

A NOVICE szint kódjai:

2 - EWOKS	9 - KOTHLS
3 - CHEWIE	10 - KRATH
4 - BARKIN	11 - SIDSK
5 - NOGHAI	12 - ADEGAN
6 - CHAMMA	13 - AMBRIA
7 - BOGGA	14 - AMBRIA
8 - INCOM	15 - SYLUAR

A záróképsorok kódja: MIRA-LUKA



A STANDARD szint kódjai:

2 - BANTHA	9 - CHURBA
3 - KATANA	10 - ARTOO
4 - DENGAR	11 - SATAL
5 - PELLAEON	12 - LOBUE
6 - ITHULL	13 - DENEBA
7 - STENNESS	14 - STUAM
8 - MYAKA	15 - CRADO

A záróképsorok kódja: CARRACK



Az EXPERT szint kódjai:

2 - ANAKIN	9 - KIIRIUM
3 - KENOBI	10 - GUNDARK
4 - FORTUNA	11 - DIANOGA
5 - MODON	12 - ATUARRE
6 - OMMIN	13 - ESSADA
7 - REKKON	14 - PAPLOO
8 - SHAZSEN	15 - NASTHAN

A záróképsorok kódja: PESTAGE

waterworld

**HARC AZ ÁRRAL
A TÚLÉLÉSÉRT!**



A géppuskával persze
mindjárt könnyebb.



Az atollokon egy sereg
kalóz csak ránk vár.

IZZI'S quest

A játékban az orok olimpiai láng kerül veszélybe, ami nélkül ugyebár az olimpia elképzelhetetlen. Az előzmények a következők: normális esetben a Gondnokok szaktak vigyázni a lángra a Faklya Világában (ez egy apró univerzum az olimpiai faklya fényében), ám most egy gonosz erő el akarja pusztítani ezt a világot, és vele együtt az olimpiai lángot. A mi feladatunk Izzy, az atlantai olimpia kabalafigurájának az irányítása lesz, aki vállalkozott rá, hogy az öt olimpiai karika megke-

resésével meg-
menti a lángot, majd a Való-
ság Orvénnyel keresztül el-
jut Atlantába, hogy még

idejében meggyújtsa a faklyát a
játékokhoz.

Az akció menete egy kissé Sonic beütésű. Ugyan ezúttal nem gyűrűket, hanem arany és ezüst érméket kell gyűjtögetnünk, ám a hatásuk ugyanaz: ha a képernyő tetején van belőlük három, úgy megvéd k hősünket a sérülésektől - persze csak egyszer. A szinteken a lényeg, hogy minél hamarabb el-

jussunk a
kijáratot
jelző zász-
lához. Utunk
során rengeteg
bónuszszal, több
féle tárgyal, esz-
közzel találkozh-
tunk majd, itt a-
zonban csak a
két legfonto-
sabb dolgot emlí-
tem meg a köből
készült faklyákat,
melyek ellenőrzési pontként
szolgálnak, és a morph-csil-
lagokat, melyekkel Izzy különböző dolgok-
ká, mint például rakétává, vagy különféle
sportágak képviselőjévé formálódik át.

A játék fő célja persze a karikák

megke-
resése. Az egyik karika
egy ősi görög faluban van el-
rejtve, egy másik egy fortyogó lávával tel-
ített helyen, míg egy harmadik közel a Va-
lóság Orvényhez. Ezen a három pályán kell
tehát keresztüljutnunk, ezek mindegyike há-
rom kisebb részre oszlik. Ha időben telje-
sítettünk egy-egy szintet, gyűjtögetős
bónuszpályákra jutunk. Figyelem: a mara-
dék két karikát ezeken a pályákon ta-
lálhatjuk, tehát legalább két ilyen
szintet mindenképp teljesítenünk kell.

NEM IS OLYAN KÖNNYŰ MEGGYŰJTANI AZ OLIMPIAI LÁNGOT!



Sporttjesítményünket
a bírák díjazták.



Vívótudományunkat
gyomtalanításra is használhatjuk.

izzi's quest

Kiadja:
Us Gold

83%

**Avagy hogyan lehet egy jónak
rossz játékot teljesen elrontani.**

...és az a tény, hogy az egészségügyi rendszerünk nem egy dologgal nagyon elszúrtak az egészet, az pedig a jaitzatosság. Az már eleve nem túl életszerő...
...és az a tény, hogy az egészségügyi rendszerünk nem egy dologgal nagyon elszúrtak az egészet, az pedig a jaitzatosság. Az már eleve nem túl életszerő...
...és az a tény, hogy az egészségügyi rendszerünk nem egy dologgal nagyon elszúrtak az egészet, az pedig a jaitzatosság. Az már eleve nem túl életszerő...

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 84

big red racing Kia'dja: Domark

65%

A már jól ismert pályák találkoznak a harmadik dimenzióval.

A 21st Century Entertainment nagy
ami nem is eszdel a már vagy egy tu-
sát flipperük után. Megpróbálták hát a
harmadik dimenzióval megbolondítani a
Pinball Fantasies néhány tábláját, de a
bábolkozás már csak utánérzése a
reál meeszkorót szórakoztatásnak.

Tarantula

Tablákai 4 féle felbontású:
(320*200, 320*240, 640*480,
800*600) és a következő méretekkel:
- kisebb méretű: 100*100, 100*150, 150*150, 150*200, 200*200
- nagyobb: 200*250, 250*250, 250*300, 300*300, 300*350, 350*350, 350*400, 400*400, 400*450, 450*450, 450*500, 500*500, 500*550, 550*550, 550*600, 600*600, 600*650, 650*650, 650*700, 700*700, 700*750, 750*750, 750*800, 800*800, 800*850, 850*850, 850*900, 900*900, 900*950, 950*950, 950*1000, 1000*1000, 1000*1050, 1050*1050, 1050*1100, 1100*1100, 1100*1150, 1150*1150, 1150*1200, 1200*1200, 1200*1250, 1250*1250, 1250*1300, 1300*1300, 1300*1350, 1350*1350, 1350*1400, 1400*1400, 1400*1450, 1450*1450, 1450*1500, 1500*1500, 1500*1550, 1550*1550, 1550*1600, 1600*1600, 1600*1650, 1650*1650, 1650*1700, 1700*1700, 1700*1750, 1750*1750, 1750*1800, 1800*1800, 1800*1850, 1850*1850, 1850*1900, 1900*1900, 1900*1950, 1950*1950, 1950*2000, 2000*2000, 2000*2050, 2050*2050, 2050*2100, 2100*2100, 2100*2150, 2150*2150, 2150*2200, 2200*2200, 2200*2250, 2250*2250, 2250*2300, 2300*2300, 2300*2350, 2350*2350, 2350*2400, 2400*2400, 2400*2450, 2450*2450, 2450*2500, 2500*2500, 2500*2550, 2550*2550, 2550*2600, 2600*2600, 2600*2650, 2650*2650, 2650*2700, 2700*2700, 2700*2750, 2750*2750, 2750*2800, 2800*2800, 2800*2850, 2850*2850, 2850*2900, 2900*2900, 2900*2950, 2950*2950, 2950*3000, 3000*3000, 3000*3050, 3050*3050, 3050*3100, 3100*3100, 3100*3150, 3150*3150, 3150*3200, 3200*3200, 3200*3250, 3250*3250, 3250*3300, 3300*3300, 3300*3350, 3350*3350, 3350*3400, 3400*3400, 3400*3450, 3450*3450, 3450*3500, 3500*3500, 3500*3550, 3550*3550, 3550*3600, 3600*3600, 3600*3650, 3650*3650, 3650*3700, 3700*3700, 3700*3750, 3750*3750, 3750*3800, 3800*3800, 3800*3850, 3850*3850, 3850*3900, 3900*3900, 3900*3950, 3950*3950, 3950*4000, 4000*4000, 4000*4050, 4050*4050, 4050*4100, 4100*4100, 4100*4150, 4150*4150, 4150*4200, 4200*4200, 4200*4250, 4250*4250, 4250*4300, 4300*4300, 4300*4350, 4350*4350, 4350*4400, 4400*4400, 4400*4450, 4450*4450, 4450*4500, 4500*4500, 4500*4550, 4550*4550, 4550*4600, 4600*4600, 4600*4650, 4650*4650, 4650*4700, 4700*4700, 4700*4750, 4750*4750, 4750*4800, 4800*4800, 4800*4850, 4850*4850, 4850*4900, 4900*4900, 4900*4950, 4950*4950, 4950*5000, 5000*5000, 5000*5050, 5050*5050, 5050*5100, 5100*5100, 5100*5150, 5150*5150, 5150*5200, 5200*5200, 5200*5250, 5250*5250, 5250*5300, 5300*5300, 5300*5350, 5350*5350, 5350*5400, 5400*5400, 5400*5450, 5450*5450, 5450*5500, 5500*5500, 5500*5550, 5550*5550, 5550*5600, 5600*5600, 5600*5650, 5650*5650, 5650*5700, 5700*5700, 5700*5750, 5750*5750, 5750*5800, 5800*5800, 5800*5850, 5850*5850, 5850*5900, 5900*5900, 5900*5950, 5950*5950, 5950*6000, 6000*6000, 6000*6050, 6050*6050, 6050*6100, 6100*6100, 6100*6150, 6150*6150, 6150*6200, 6200*6200, 6200*6250, 6250*6250, 6250*6300, 6300*6300, 6300*6350, 6350*6350, 6350*6400, 6400*6400, 6400*6450, 6450*6450, 6450*6500, 6500*6500, 6500*6550, 6550*6550, 6550*6600, 6600*6600, 6600*6650, 6650*6650, 6650*6700, 6700*6700, 6700*6750, 6750*6750, 6750*6800, 6800*6800, 6800*6850, 6850*6850, 6850*6900, 6900*6900, 6900*6950, 6950*6950, 6950*7000, 7000*7000, 7000*7050, 7050*7050, 7050*7100, 7100*7100, 7100*7150, 7150*7150, 7150*7200, 7200*7200, 7200*7250, 7250*7250, 7250*7300, 7300*7300, 7300*7350, 7350*7350, 7350*7400, 7400*7400, 7400*7450, 7450*7450, 7450*7500, 7500*7500, 7500*7550, 7550*7550, 7550*7600, 7600*7600, 7600*7650, 7650*7650, 7650*7700, 7700*7700, 7700*7750, 7750*7750, 7750*7800, 7800*7800, 7800*7850, 7850*7850, 7850*7900, 7900*7900, 7900*7950, 7950*7950, 7950*8000, 8000*8000, 8000*8050, 8050*8050, 8050*8100, 8100*8100, 8100*8150, 8150*8150, 8150*8200, 8200*8200, 8200*8250, 8250*8250, 8250*8300, 8300*8300, 8300*8350, 8350*8350, 8350*8400, 8400*8400, 8400*8450, 8450*8450, 8450*8500, 8500*8500, 8500*8550, 8550*8550, 8550*8600, 8600*8600, 8600*8650, 8650*8650, 8650*8700, 8700*8700, 8700*8750, 8750*8750, 8750*8800, 8800*8800, 8800*8850, 8850*8850, 8850*8900, 8900*8900, 8900*8950, 8950*8950, 8950*9000, 9000*9000, 9000*9050, 9050*9050, 9050*9100, 9100*9100, 9100*9150, 9150*9150, 9150*9200, 9200*9200, 9200*9250, 9250*9250, 9250*9300, 9300*9300, 9300*9350, 9350*9350, 9350*9400,

pinball 3d-vcr **Kiadja:**
21st C. F.

73%

ÁLLJUNK MEG EGY SZÓRAI

"Tisztelt Zolee! Jóska bácsi vagyok, de szólithacc nyugodtan Jóskának is. Foglalkozásom mézárás. Óvasni nem tudok (eszt a levelet is egy barátom írja valamilyen Word nevű kutyúval. Sok rokonom van akik óvasnak mindenféle újságokat. Ez engömet annyiban érint, hogy minden elővasott újságot neköm aggyák csomagolópapir gyanánt. Egy ideje óvassák aszt a 576 nevű újságot, azóta minden vevöm tökéletesen mög van ólégedve az új csomagolópapir minőségivel. A március neköm nagy möglepetesse kezdődött. A roknaim nagy hírrel gyűttek: az 576 ezután sokkal nagyobb lössz. Erre asztán nagyon mögörültöm. Most asztán beférnek a papirba a nagy sonkák, csülkök és ódalások is.

Elmondta: Jóska bácsi, lejegyezte: Bakos András"
Urambátyám! Köszönöm (vér)meleg sorait. Végre egy tökéletesen ólégedett ügyfél. Semmi nyafi, hogy lehetne hókezelt a papirunk, hogy ne tocsogjon a vértől a bélszinpakk, vagy lehetne vastagabb, hogy ne tudják kilyuggatni a csőrükkel azok a döglött csirkefejek, avagy lehetne benne néhány fekete-fehér lap, hogy ne legyenek színes EART-WORM JIM lenyomatok a löncshúson.

ÁLLJUNK MEG MEG EGY SZÓRAI

Ha már a nyelvtörőknél tartunk, következzen még egy mintapéldány. A szövege asszem Norton-texteditorral készült, lemezen kaptam, ezért ne lépjen meg senkit, ha a teljes level ekezet nélküli. Azért remélem ki lehet silabizálni.

"HELLO Zolee!

Mondom magamban "most-mar irok az 576-nak". Most közérdeku szövegek is következnek. Pontokba szedve írom.

1. He Zolee te nem szoktal ruhat cserelni? Mar negy hónapja ugyanabban a kek poloba vagy a mutansfeju foton.
2. Mindig azt mondjátok hogy keves a hely, de akkor hogy a fenebe került be az a buzi képregeny. Ha megegyszer ilyen lesz bemegyek es a fedjed ilyen lesz ahogy a kepen latod. Unalmas mindig latni a "hüseg kamata, a boseg zavar" hirdetést is olvasni; mar kivulrol tudja mindenki.
3. A hónap dumaja se rossz, de a multkor legszivesebben

szetteptem volna. Valaki a wesztesz-rol irt, azt hitte hogy jo a szöveg, de inkább pont forditva sikerült. Ilyen tobbet ne legyen. Sokkal jobban tetszik az irasod amikor leirsz egy történetet a regi idokrol.

4. Tetszik a COMMODORE sztori, de olyan fako kepeket raktatok be a szinte legszebb C64-es programokrol - kettot kiveve -, hogy egy szar gameboy-nak tunnek: pl Creatures. Szerintem jo lenne/volt az Oldstuff rovat is. Jo visszaemlekezni es latni a regi programokat, hiszen ezért 576 az ujsag neve. Most sokan azt mondjak, hogy hogy lehet szeretni ezeket a regieket, foleg a hulye konzolosok akik nem tudjak, hogy milyen jo is volt regen amikor a C64 volt a legmenőbb. Az nem is igazi szamitogepes akinek nem volt C64-e. Emlékszek a suliba is nagyba ment a csere, egymast oltuk a jokereket, pl: Uriidium, Archon, Last ninja. Emlékeztek ti is ezekre, de jok is voltak. En azt mondom hogy ujra legyenek benne 64-es jatekok. Regen csak ebbol es amigabol allt ezért 576 a neve. Fogadok a mai olvasoknak a fele sem tudja, hogy miért pont otszazhetvenhat kbyte. Tudom ti azt mondjátok, hogy haladni kell a korral. Ez igaz is, mert en is nagyon szeretem az uj gepeket. Azert veszem ezt az ujsagot mert vegyes es a legjobb; nem ugy mint mas pl: (csak semmi személyeskedés). Azt hiszik hogy ok a legjobbak, pedig csak titket utanoznak, volt kiket lemasolni.

5. Miért nem raktok minden jatekhoz értékelot. A Rebel assaultnal sem volt, most nem tudom, hogy elég-e 4mb ram. Nekem csak ennyi van.

6. A kodfuzet is nagyon jo, de azt olvastam, hogy (nem szoszerint) regi jatekhoz minnek csalas. Na ez megint hulyeseg. Ugyanis mindig vannak, akik most vesznek pc-t es lehet, hogy gyengébb gepet, es nekik is meglesznek a regebbi programok.

7. TOPlista. Regen utaltam.

De nem is o l y a n r o s s z . Jobb lenne ha gepenkent tiz program lenne es legalabb az elso harmarol foto.

Vagy fajta szerint, legjobb... akcio, verekedos stb.

8. Kissebb helyet is foglalhatna a MEGJELENIK MAGYAR KEZIKONYVEL reklam is. Ja es unom a TRANS-AM hirdetést is.

9. Martinnal mi van? Lecsuktak? O is irhatna megint.

Irta: Esn"

Szasz Esn! Megprobalok a te stílusodban válaszolni, mert lehet hogy a texteditor csak alca: valojaban az ekezetes betuknel hanyoztal a sulibol. De hogy ne legyen ennyire komnyu a dolog, en meg oda teszek ekezetet, ahova nem kene. Mehet? Mostantol jól figyuzz!

1. Né sörtegéss! Áz á róngy rájtám á kédvénc kek ingém. Meg áz ovódadán káptám, csigábígá ván rahimézzvé. Es ólyán jól tártjá magát: mar ségitseg nélkül is bemaszik á székre nybé...

2. Ném búzi, csak még. Á "hüseg kámátat..." - mint latód - mégréformáltuk. Egyébként fógádók, hogy béléslülnel, há fél kené mondáni.

3. Éleg réndszer-télénül ólvásód áz ujsagot: Honáp dúmajá három-negy hónapja ném volt. Móstantol ismet lesz - halá nékéd (is).

4. Mindénél egyétérték: lesz C64 róvát, jo volt á Cóm-módóré sztóri, még á többi.

5. Kereséd paráncs.

6. Igázád ván, de csak reszbén: regi jatekókhöz is szóktunk kodókat közölni.

7. Jo lénne áz is. Dé éz sé róssz.

8. Mónéy, mónéy, móméy...

9. Kí áz áz "O"? Es miért csúkták volná lé éngém? Já, Mártint kérdéd! Nezz TV-t es lass csódat. He is back soon!

MINDENT KÉTSZER MONDOK, KÉTSZER MONDOK...

"Helló Zolee! Megnyugodtunk..."

Az olvasóknak ugyanis megvan a maga véleménye. Megnyugodtunk. Látjuk, hogy e számítástechnikai lap sorsa jó kezekben van - mármint nem a tiédben (kis tével), mert ilyen elvetemült ötletet, lásd kétheti megjelenésű karcúsított 576 - ebből nem kell nekünk (nagy N-nel). Megnyugodtunk. Bár mi nem szavaztunk, de úgy érezzük a többi nyájas olvasó jól döntött. Megnyugodtunk. Hogy miért? Mert annyi emberiség azért beléd is szorult, hogy engedsz a nagyközönség kéreseinek. Megnyugodtunk. Hogy mióta? Amióta e cikket olvas-t u k

(na melyiket?). Nem fért ugyanis a lázas fejünkbe a te ócska ötleted. No mind egy. Ez már a múlté. Vagy nem? Megnyugodtunk. Döntött a nép é s

CSEV

pedig helyesen! Egyébként az újságot nem győzzük dicsérni! Csak az ára - tudod Te (most már nagy tével), hogy nagy lyukas zsebünknek milyen drága??! **No mindegy**, ezennel búcsúzunk. Ja és még valami: megnyugodtunk.

Ul: Na most kézhez kaphattál valamit, ami a Te állati (?) stilsodról tanúskodik. Szerintem nyerő (mármint a stilsod). Csak az a sok szóismétlés... **No mindegy**. Megnyugodtunk: Milán, Gábor, Józsi."

Eszem a zuzátokat!
Kritizálni azt
tudtok,
mi!

Kerge
Marha

Bár még azt sem. Most tetszik a stílus, vagy nem, jó az újság, vagy nem - döntések már el. Bezzeg szavazni szírtatok. Utólag könnyű rinyálni: tegyék le a véleményeket és az ötleteiket az asztalra, mint a többi ezer olvasó, aztán lehet prédikálni. A szóismétlésről meg csak annyit, hogy a szövegekben (166 szó) háromszor szerepelt a frappáns "No mindegy" szófordulat (kiemelve) - és gyanítom, hogy nem irodalmi értékeket képviselt, és nem a morbidanivaló nyomatékosítást szolgálta. No mindegy, megnyugodtam.

Helló Zolee! (...) Az első óránk történelem óra, a kedvencem (ekkorát hazudni). Ezen az órán mindjárt el is hunyt az első irományom (ezt még meg fogom bosszulni). Te Zolee, hát ez a tanár micsoda egy rondaság; fülei szétállnak, púpos, 10x10-es okuláréja van (dupla lencsés) és ráadásul nő. Így hát nem csoda, hogy az óráin gyakori a rosszullet. Na jólván, nem ócsárolom, még kifogyna a kedvenc toltam. Ugye milyen szépen fog? Nekikezdek második levelemnek, fittyet hányva arra a szaktanári izére, amit ígért, ha még egyszer fegyelmeznie kell. Szóval...

Tisztelt 576 kb! A múltkori Csevegőhöz érve majdnem a guta ütött meg attól a három kontyos nőcitol. Jól megvizsgáltam nagyítóval, nem-e valami hülyeségről van szó, de örömmel vettem észre, hogy se te, se a stáb tagja, hanem három igazi nő öltözött

így be, bár még nem vagyok teljesen meggyőződve róla. Tudod Zolee, nincs mellük, nőknek igen randácskák és a középső olyan deltás, hogy szétfeszíti az izom. Jaj! Jaj, mamám! Jön a tanci, nekem annyi. Várj egy picit, mennem kell felelni. Mindjárt visszajövök... Ő már végeztem is, sikerült egy kövér hármas kiesikarnom belőle. (...) Aláírás: Pap Gergely, Ajka
Szidrad az anyám?! Ja, hogy Ajkán tanulsz. Akkor meg a hugaimat?!

Még mielőtt bárki komolyan venné és beszopná a fenti poént a rokonaimmal kapcsolatban, lezögezem, hogy azért akkora diktatúra nincs az 576-ban, hogy a saját családtagjaim képével dekoráljam a címkémet, vagy hogy egyáltalán propagáljam őket.

Dangbirdnek (Budapest), az elpusztíthatatlan vészmadárnak üzenem, hogy még nem kaptam meg a max. 10 soros Sir River költeményt, így csak DangBird kollega ezen pornográf viccét tudom megosztani az olvasókkal:

- Szeretsz? - kérdezi a fiú virág.
- Szeretlek - válaszol a lány virág.
- Jó, akkor hívhatjuk a méhecskét.

Endrődi Attilának (Budapest) köszönöm az újságszerkesztéssel kapcsolatos jótanácsokat, egy részükkel egyetérték, számos pontban azonban vitába bocsátkoznék. Ez utóbbiakról jó lenne bővebben is eszmét cserélnünk. Itt főleg a konkurrens lapokkal való összehasonlításra gondolok. Jelentkezz a leírások készítése kapcsán is! Heroeg Zoltán öccsének (Veszprém) üzenem, hogy ne nyaggassa állandóan a bátyját a programtöltőgéssel, van neki elég baja ezen kívül is (fásítás a suliban, fizikalecaj, ilyenek). A fényképeket köszönöm, a kutyá-
tok, Jessica tényleg jó nő.

Gusz-T bátyónak (Aszód) egy földigérő fülrángatást küldök az újság hasábjain is a 20. születésnapja alkalmából (a disztáviratot már régebben feladtuk). Képzeld, én már előbb tudtam, hogy mit fogsz kapni az osztálytársaidtól, mint te, ugyanis az orrom előtt fizetett elő neked egy haverod az újságra. Halló Mindenki! Követendő példa!

Játékos Zoltánnak (Budapest) két dolgot szeretnék mondani. Egyrészt azok, akik szeretik a nagy képekkel teli, profi módon megszerkesztett, látványos, figyelemfelkeltő, de túl sokat nem rizzázó oldalakat azok nem kis f*szok, hanem az olvasóink 99%-a. Szerintem nem azért szeretik ezeket az oldalakat, mert nem szeretnek olvasni, hanem mert nem szeretnek feleslegesen túl sokat olvasni. A bő lére eresztett jöpipizásokkal, apró képekkel teli stílust meghagyjuk másnak. Ha viszont dumálni kell, mert nem mindenki számára egyértelmű, hogy a Gabriel Knight 2-ben hol van az a kulcs, ami ahhoz kell, hogy...

szóval ha a játékhöz leírás illik, akkor az is van az 576-ban dögvél. Másodszor: az Amigát nem mi hagytuk cserben, hanem Ő bennünket. Amint ismét "ránktalál", akkor akár 10 oldalt is szente-
lünk neki - mint a próbáljuk már 2-3 szám óta. Bárcsak összefutnánk megint. Komolyan, nem hülyítelek. Én még tényleg ott voltam a C64 és az Amiga bölcsőjénél, úgyhogy ismerem és megértém a problémát. De azt ne is kérd, hogy minden szemétről (péel Zmrzlina Fighters, Polish Adventure) beszéljünk. A quality-stuffokról szívesen írunk, de csak arról.

Imre Zoltának (Kékesd) ugyanazt üzenem, mint Endrődi Attilának.

Szilas József Tamásnak (Aloánémedi) köszönöm a korunk erőszakhullámáról írt esszéjét, amivel mélységesen egyetérték. Főleg a fradistás szurkolók magatartására gondolok ("tisztelet a kivételnek").

A futottak még kategória ehavi helyezettjei (magyarul kösz a levelet, de a gázmaszkos tehén okozta helyhiány nagyobb úr volt): Szecsődi István (Szeged), Tóth Sándor (Szlovákia), Molnár Ferenc (Budapest), Palya Mihály (Budapest), Péncsics Barnabás (Kálmánostor).

Zolee

VIEGÖ

Az Agile Warrior játékmene-
te a leginkább a Desert
Strike-hoz áll közel, azzal a
fő különbséggel, hogy ezúttal
egy többféle nézetből
játszható 3D-s szimuláci-
óról van szó, és tüzmen-
tés helyett itt inkább csak
a rombolás a dolgunk. A
küldetések előtt videojelenet-
eken kapjuk az eligazítást,
amire azonban más játékokkal

AGILE WARRIOR ELIX

ket szétlőve kaphatjuk az
üzemanyagot és a páncélzatot.
Ezek lebegő ikonokként jelel-



A csatater
madártávlatból.



A kilőtt rakéta némi
füstöt húz maga után.

ellentétben érdemes figyelni,
még akkor is, ha játék közben
a térképet kiírva ott is lát-
hatjuk a különböző fontosságú
célpontokat. A játék tehát
már a térképezésben is a
Desert Strike-hoz hasonlít,
de a hasonlóság az extrák te-
kintetében is szembe tűnő,
ugyanis itt is a házakat, gépe-

ket meg, ám vigyázat: ezeket
mi is és az ellenség is szét
tudja lőni.

A világ különböző pontjain,
Kamcsatkától Burmáig a lopa-
kodástól kezdve, a nukleáris
csapás megakadályozásáig 10
teljesen különböző küldet-
ésben vehetünk részt. Ezekből
azonban kezdetben

csak három választható, ahogy
teljesítjük őket, úgy mehetünk
tovább.

A játék talán legfőbb vonze-
reje, és amiben megelőzi eddi-
gi Playstation-os társait, az a
sok, összesen 21 féle el-
lenség, a rengeteg fajta
fegyver, bomba, rakéta.

Különösen látványos a levegő-
föld rakéta fedélzeti nézete
(még egyszer leütve a rakéta
gombját), mely ráadásul nem is
csak látványosság, ugyanis akár
irányíthatjuk is a rakétát. A
zene és a hangeffektek szin-
tén dicséretre méltóak, ám az
irányítással sehogy sem tud-
tam kibékülni. Ha elfordítjuk a
gépünket, az halál pontosan
annál a foknál áll meg, ahol a
gombot elengedtük. Mivel egy
vadászgép sem viselkedik így,
tehát ez mindenképp a beleé-
lés rovására megy.

agile warrior Kiadja:
Virgin

78%

KÉT NEHÉZSÚLYÚ PLAYSTATION SZIMULÁTOR A RINGBEN!

warhawk

Szubjektív véleményem szerint
bár nem vagyok vele egyedül -
a WarHawk az eddigi legjobb
Playstationre készült repülés
szimuláció. Ez pedig legfőképp
a játékmene-
tetnek köszönhető,
ugyanis a ké-
szítőknek az
a remek ötlete
támadt, hogy
nem csak a
küldetések
között,
hanem a küldet-
ések alatt is né-

hány videojelenettel
tarkítják az akciót.
Ezt úgy kell elképzelni,
hogy egy-egy nagyobb
objektum megsemmisíté-
sekor nem csupán öt-

A pusztításba egy kis
műemlékrombolás is belefér.



Belső nézetben a
"fejünket", külön is
tudjuk mozgatni.



hosszúak, tehát nem szakítják
meg a játékot, viszont annál in-
kább látványosak, így egy küldet-
ésen belül még több sikerél-
ményt nyújtva a játékosnak.

A küldetések roppant változato-
sak, a hátterek is teljesen má-
sak: az első pályán például csak
egy piramist kell szétlőni, majd a
középen áthalatva elrabolni az
ellenség féltett kincsét, míg a
második pályán már egy kanyon-
ban kell repkedni.

Maga a szimuláció egyébként
minden követelménynek megfelel:

többféle külső-belső nézet van,
jópár fajta rakéta közül válogat-
hatunk, és az irányítás is megál-
lítja a helyét. Igaz, hogy a kor-
mánymozdulatainkra egy kicsit
lassan reagál a gépünk, ám ettől
függetlenül a repülünk nagyon
élethűen van mozgatva. Akik
magvették a játékot, valószínűleg
a szűkre szabott hat küldetésen
rökönyödtek meg a legjobban.
Ettől azonban nem kell megijed-
ni, a játék ugyanis cseppet sem
könnyű - még a legbénább foko-
zaton sem hinném, hogy bárki is
pár óra alatt végigjátszandó.
A játékra jellemző, hogy
nem lehet csak úgy "dur-
bele, adjunk neki" játszani,
szükség van bizonyos stra-
tégiák felállításához: melyek
azok a célpontok, amik leginkább
veszélyt jelentenek, melyikkel
kell kezdeni a pusztítást, és így
tovább.

warhawk Kiadja:
Import

92%

command & conquer

THE COVERT OPERATIONS

nagysikerű játékok esetében egyáltalán nem szokatlan, hogy a siker meglovagolandó újabb és újabb kiadások jelennek meg a programhoz, meghosszabbítva az élvezetet. Ez történt a C&C esetében is. Így jelent meg az első ilyen CD "The Covert Operations" címmel. Tízetől új küldetést tartalmaz, melyből hetet a GDI, nyolcat pedig a NOD oldalon harcolhatunk végig. Az egyes pályákat tetszőleges sorrendben játszhatjuk, végig bármelyiket bármikor kiválaszthatjuk. Alapvetően kétféle küldetés fordul elő: vagy egy kommandóval kell valamilyen feladatot végrehajtunk, vagy bázist építve kell elpusztítanunk az ellenséges erőket. Az utóbbi típusnál mindig rendelkezésünkre áll az összes lehetséges épület és jármű, újdonságokkal viszont nem igazán találkozunk (kivéve a NOD vegyi fegyverekkel felszerelt gyalogos egységeit és a NOD felderítő-helikoptert).

GDI: Infiltration

Az első küldetésünk a terület megszerzésével kezdődik. Az ellenséges templomokat azonnal elpusztítjuk. A templomok a terület feldolgozó központjait tartják, és bázist építenek. Nem elég később a templomokat visszafoglalni, meg kell keresnünk a szüretelő kombájt is. Vigyázzunk, mert az elfoglalt bázisból idővel újabb technikusok bukkannak elő!

GDI: Elemental Imperative

Kell mentenünk egy civil feleséget, mert ő elvezet minket az ellenséges bázisra. Szerezzük vissza jogos tulajdonunkat.

sokat meg kell várni, amíg a terület megszerzésére kerül sor.

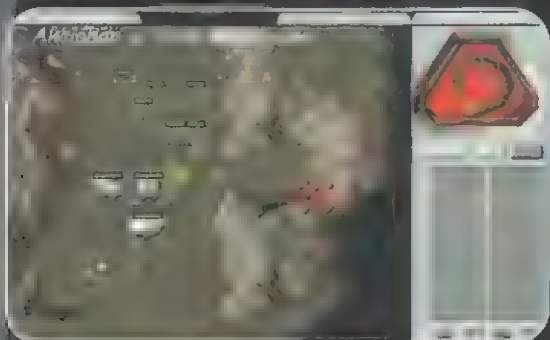
NOD: Death Squad Az ellenséges templomokat és egy technikusot kell elpusztítanunk saját bázisunk közelében.

MCV-eket meg kell bontani, majd foglalni a területet.

NOD: Hostile Takeover Negy emberrel és egy lángtánkkal kell megszerznünk a területet.

NOD: Under Siege GDI Bázisunkat meg kell védenünk az ellenséges egységektől.

A küldetés elején és végén az eredeti játékból is ismerős képsorok fogadnak



gek, pénzünk 0. Engedjük el néhány atomtámadást a templomból, majd esetleg adjuk el, és vegyünk rajta lézert. Vigyázzunk, mert ha bármelyik oldalon elpusztítjuk az összes ellenséges egységet, a többiek azonnal megtámadják bázisunkat.

NOD: NOD Death Squad Az ellenséges "advanced communication center"-t kell egy kommandóval vezetve elpusztítanunk.

Általános szabályként elmondható, hogy az egyre intenzívebb támadások szinte azonnal megindulnak ellenünk, tehát már a bázis helyének kiválasztásakor gondoljunk annak védelmére, majd azonnal kezdjük meg a védelem kiépítését.

GDI MISSION

GDI: Blackout Két kommandóval kell elpusztítanunk egy lezser támadó energiaközpontot, melyet supa egy lángszórós tank véd. Mire embereinkkel elérjük a kis telepét, megérkezik légítámogatásunk is, melyet a tankra bízva nem zhet problémánk. Eddigre megérkezik az MCV is, mellyel 5000 dollárból kell felépítenünk egy ütőképes bázist. NE a már meglévő falak közé építsünk, mert hamar elfogy a hely!

GDI: Hell's Fury Néhány gyalogossal kell találnunk alkalmas helyet a később érkező MCV-nek, majd Delphi úgnök vezetésével minden lehetséges eszközt bevetésével el kell pusztítanunk a NOD templomot.

GDI: Ground Zero

Rakétát kell rogtatni a békedelegáció elpusztítására. Meg kell őket keresnünk, és biztonságos helyre kell vezetnünk a diplomátokat.

GDI: Twist of Fate Bázist építve kell elfoglalnunk a területet.

GDI: Uninvited Egy darab kommandóval indulva kell először a SAM-ot, majd hátbatámadva (de immár légítámogatással) az egész NOD bázist elpusztítanunk. Embereinket azonnal három támadják meg. A jobb oldali bázis bejáratát lézer védi!

NOD MISSION

NOD: Bad Neighborhood Bázist kell építenünk, de ha a civilek észrevesznek, azonnal támad a GDI. A

úgnök a kellő időben füsttel jelzi majd a leszállóhelyet, rájuk támadunk egy helikopterrel.

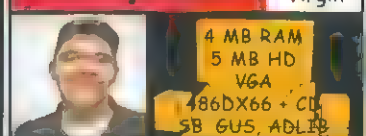
NOD: Ejection Notice Néhány lángtánkkal és egy MCV-vel kell létrehozni egy bázist. Néhány Mammoth azonnal megtámad bennünket. Az ideális hely a jobbra fekvő falu, amelyet elpusztítva 4000 dollárt találunk.

NOD: The Tiberium Strain Az ellenség kísérleti bio-központjait és a lakosokat kell vegyi fegyverrel felszerelt embereinkkel és néhány lángtánkkal elpusztítanunk, a többi épületet sértetlenül hagyva, hogy bal-esetnek tünjön.

NOD: Cloak and Dagger Egy lepakodó tankkal kell visszaszerezni

c&c
covert operations

Kiadja:
Virgin



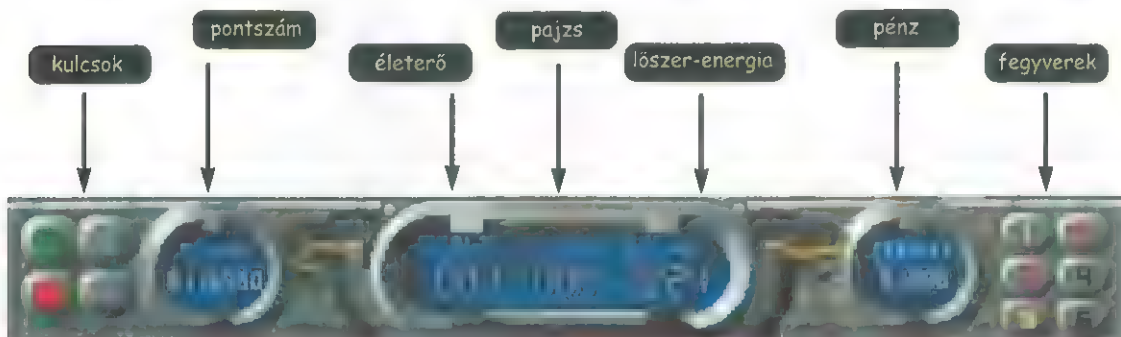
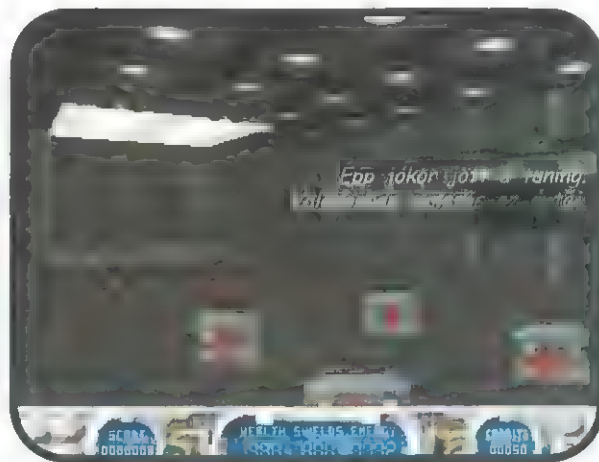
4 MB RAM
5 MB HD
VGA
486DX66 + CD
SB GUS, ADLIB

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

85%
Kedvezményes áron

85%

Hi Amigos! Ha eddig nem lapoztál tovább kedves amigás barátom arra gondolva "na megint egy pécés Dúm-klón", kérlek továbbra se tedd, mert ez itt egy amigás Dúm-klón leírása. A képeket elnézegetve könnyen felmerül agyunkban a gondolat, hogy hát igen, valami tényleg megmocancant kedvenc gépünk házatáján, végre egy olyan program, amivel demonstrálhatjuk barátainknak, hogy gépünk nemcsak hogy multitaskra képes, hanem van olyan színvonalas anyagunk, amivel gépünk teljesíti azt a feladatát, amire az többek között terveztetett - nevezetesen, hogy játszunk vele. Hogy mit is jelent ez a '96-os színvonal, az majd a végére úgyis kiderül



breath

(arrafelé szokott előfordulni ugyanis a hardware igény - no, azért nem kell rögtön megijedni).

BEÁLLÍTÁSOK

A játékot a Power Computing a Fields of Vision csapattal karöltve dobta piacra. Az első menüben legfelül a start található

tulajdonosokat, mindenestre azért eme opcióval sem tudjuk olyan rondára butítani a grafikát mint például az Alien Breed 3D-ben. Ebben a menüpontban kapcsolhatjuk ki a célkeresztet is. A következő opció a zene: zene ki-be, hangerő, illetve a beépített szűrő állítható itt. A következő pontban a billen-

és sebességét adhatjuk meg. A "game options" alatt a pályakódot adhatjuk meg, illetve itt menthetjük el a beállításokat.

MÉG EGY KIS KEZELÉS

Játék közben az "Esc" lenyomásakor az előbb leírtakhoz hason-

harcosunkról, mint az az ilyen játékokban megszokott. Balról jobbra: kulcsok,



Azt hiszem, nem kell sok kommentár: az 1*1-es pixelméret megteszi hatását a háttterek ábrázolásakor is.

**A sötétség és kétségbe-
esés hosszú időszaka után
új hősök érkeztek. Az Amiga
feltámadt látszik poraiból...**

vehetünk, ha már végképp nem találjuk őket és olyan sok pénzünk van.

NA ÉS A JÁTÉK?

Szóval a játék. Négyyszer öt pálya található benne. A pályák szépen megtervezettek és

kéz hiánya, illetve ha találás magadnak egy megfelelő sarkot, amőgé elbújva akár egy egész hadsereget is lemészárolhatsz. A game 2 megán elindul (pozitív), viszont ha játszható sebességet akarunk, bizony majdnem a legkisebbre kell venni a képernyőt - igaz ekkor megen-

gedhetjük magunknak az 1*1-es pixelméretet. De térjünk vissza a '96-os színvonalhoz. Mivel a játék PAL képernyőn fut, 25%-kal jobb felbontású, mint egy mezei VGA, mind-

pontszám, életerő, pajzs, lőszer/energia (minden fegyver ugyanazt használja), pénz, fegyverek.

szerencsére elég nehezek is, így biztosítva van a hosszú játékmenet. Ilyenkor jön elő a

ezt 1*1-es pixelméretben képes nyújtani, úgyhogy lehet áthívni a pécés haverokat és mutogatni a gamét. Az igazsághoz azonban az is hozzátartozik, hogy ahhoz, hogy mindez fullscreenben is élvezhető legyen, bizony egy 040-es A4000 szükséges.

Breathless

Összesen hatféle fegyverünk lehet, amit pénzért kell megvásárolnunk, illetve a régieket fejlesztenünk úgy, hogy odamegyünk egy számítógép terminálhoz és belépünk a rendszerbe (cool!!!). Na megyek és keresek egyet. A, itt is van egy! Miután beléptünk, kiírja, hogy csatlakoztam az egyes számú terminálhoz, s a következők közül választhatok: fegyverek, fegyver fejlesztés, illetve egyéb szükséges dolgok. A fegyverek a következők: sima lövés (valami rakéta-fegyver), fireballs, plasma gun, flame-thrower (lángszóró!!!), magnetic gun, death machine. Ezek mindegyike fejleszthető, és ugyanazt az energiát használják, persze egyre többet szívnak le belőle. Az "accessories" menüpontban föltápolhatjuk magunkat, és kulcsokat is

kérdés, vajon akar-e játszani vele az ember egyáltalán, van-e hangulata. Biztosíthatok mindenkinek, hogy igen, van hangulata, bár az az igazság, nekem az Alien Breed 3D valahogy jobban tetszett. Micsoda? - kérdezhetitek, az az óriás-pixeles tök lassú game, amiben azokat a zöld harcosokat is kézzel rajzolták nem túl nagy tehetséggel, hát nézd meg ezeket a ray-traced figurákat, ezt a kidolgozottságot, az eddig nem látott ködeffektust, a változó megvilágítást! Szóval van valami, mégpedig a játék mozgatószabán, ami valahogy nem az igazi. Persze nagyon-nagyon távol van attól, hogy rossz legyen, inkább csak az AB3D-ben találták el ezt az egyet, de nagyon. Jó hír viszont, hogy jön az Alien Breed 3D de Luxe, hasonló kidolgozottságú grafikával, pálya-szerkesztővel, többjátékos lehetőséggel. Addig is a Breathless a király! Persze van néhány negatívum ezen kívül is, például a fegyvert tartó

PÁLYAKÓDOK

II. világh: 175546B4H1A056P1
III. világh: FV10BAC1JH56P0
IV. világh: E72C1DAS4JH56P0

breathless Kiadja: Power Comp.



**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA**

Real-time Graphics - 3D Graphics
100% Real-time 3D Graphics
100% Real-time 3D Graphics

91%

WINGCOT

A radarokon megjelent egy
parancsszó-pont.

Távolság 4328 - rikkantotta
Maniac. Ideje built csopni!

Parancsszó varok - jelentette
Flint.

Blair, kedve nézve a kijelzőt.
Előtte valóban egy...

folt - közeledett.

Tolwyn, a nagy...
Előtte vagyunk.

Sikeres transzportáció.
Mihelyre ezt Paladin kimondta, a
látványtalan hajóból egész rajtá-
talanul vadász száguldozt ki,
mint amikor a darazsak elhagy-
ják a kást. Természetesen a föld-
iek radarjain ez mi is látható-
vá vált.

A hajók...
pontot!

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...

Maniac...
folt fel...



csarnokból. Paladin gépe is felszállt.
Eelfejlődni - az ügropontig.

Váltsatok titkos asatornára és
még más frak-

venciát.

Tolwyn megfogta Flint.

Automata pilóta az ügropontig.

A gépek kiálttak.

Blair, itt Tolwyn. Huszonöt percük
van, és az ellenség elérte az ügropont.

Az ezredes elmosolyodott. Most
nagy szó!

Ugyan!

A bója megnyitotta a teret és
az energiakaput elnyelte a kis
csapafőt.

Rak'h thak kalrálra a flotta mgra-
dékával a Föld egyik szomszédos

képemre esett.
lepott Rak'h thak elé.

Nagyuram, a kolón flotta megr-
kezett. Húsz alcázott romboló és

negyvenhárom fregatt legalább har-
minc kísérő.

Kilótták a nagy felhőket.

Eddig minden a tervek szerint
ment.

A romboló és a nagy...
elhagyotta az ügropont.

Alcázás - adta ki a parancsot
Paladin.

Megremegett a tér a gépek körül
vörös energiahullám szaladt végig a

fémtestiken és jötték a sötétse-
né vonták őket.

Támadási pozíció!

Adott a nagy...
Flash.

Flint, Flash keresétek meg az A
pontot.

Kétvan... és a...

ki nem észlelte a támadást.

Lokalizálva a pont, Paladin a
koordinátákat - mondta Flash.

Paladin, készületen. Maniac

Flash, a pont...

Megkísérlet.

Maniac, Flash, tűz.

A mágnes repedők felgyes a
hátszal becsapottak, a pajzs fel-
szórt és láthatóvá vált egy darabka a

hajótestből. A romboló közelebb e-
béggett.

Kiáltom a pakkot - kiáltotta
Paladin.



novella pályázat 3.rész



Véleményem szerint a Civilization a számítógépes játékok legnagyobbjai közé tartozik. Sid Meier annyira új ötlettel és érdekes játékkal állt elő, melyhez hasonló eredeti program azóta sem született. A játék fogalom-má vált, több mint 850.000 példányt vásároltak meg belőle a világon, s csak a jó ég tudja, hányan játszottak vele, s játszottak végig a civilizáció lépcsőfokait. Már megjelenése után néhány hónappal érkeztek a hírek, hogy készül a folytatás, de csak javítások és egy hálózati változat érkezett. Négy évnek kellett elteltie addig, amíg a második rész elkészült.

Ezt a második részt nem úgy kell elképzelni, mint egy kalandjáték folytatását, ahol a főszereplőn kívül minden egyéb új és ismeretlen. Itt a játék

civiliz

Keress egy megbízható szövetséget

s nem tudjuk ki behajózni a Földet), kiválaszthatjuk az ellenséges népeket, átugorhatjuk a kezdeteket (ilyenkor a gép lejátssza az első köröket, s elvégzi helyettünk az országalapítás fáradságos lépéseit), kikapcsolhatjuk az űrhajózást (s a győzelmet csak az egész világ leigázásával érhetjük

el), s végül kikapcsolhatjuk a megsemmisített civilizációkat (egyébként egy eltűnt nép helyett, amíg lehetséges, mindig újabb jelenik meg a térképen).

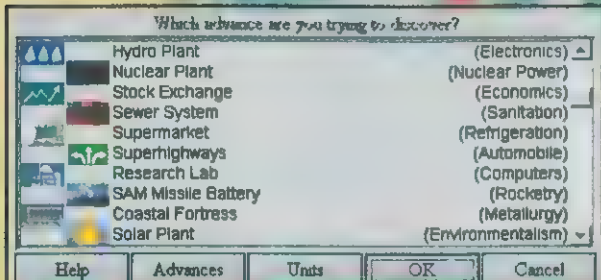
A következő feltűnő változást a grafika jelenti. Az egész ott kezdődik, hogy a játékos Windowsban, teljesen átirított, megszépített kezelőfelülettel jelenik meg. Újrarajzolták az egységeket, a városi épületeket, a világ csodáit és az ellenséget is (a térképen megjelenő városrajzokat négy típus közül választhatjuk ki). A térkép részeit kiagyíthatjuk, illetve a könnyebb irányítás végett egész távolról is nézhetjük. S a habot a tortán a különböző eseményeket bemutató animációk és filmrészletek jelentik. A megépített csodákról rövid klippeket nézhetünk végig, a vetélytárs országok követői pedig a maguk 3D-s valóságában jelennek meg színünk előtt (igaz ehhez legalább 16 MB RAM kell). A program természetesen ezek miatt már csak egy CD-n fért el.



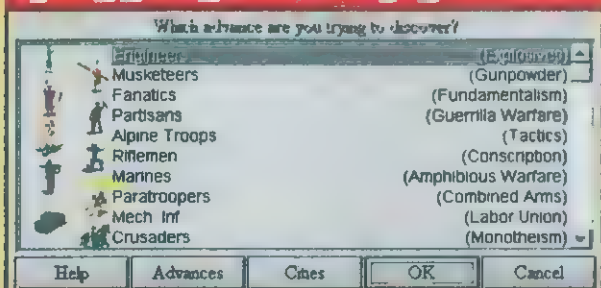
Egy város, a középkorban majd a XX. században több-millió lakossal és háttérben az ENSZ palotával.

ÚJ EGYSÉGEK

Igaz egy-két egység kicsit megváltozott, de az igazi érdekességet a rengeteg újonnan megjelenő katona jelenti. Ezek egy része a régi egységek közötti nagy hézagokat tölti be (elefántok, íjászok, keresztlovagok, partizánok), néhányan a mai modern hadviselést képviselik (heliokopterek, ejtőernyősök, lopakodó bombázók), s végül páran régi katonák fejlettebb, hatékonyabb változataiként jelennek meg. A mérnökök a telepések után következnek, s azon túl, hogy gyorsabban mozognak és dolgoznak, a modern technológia felhasználásával a kiválasztott területet valami teljesen más termelésre állíthatják át. Ezen felül a telepések és a mérnökök bárhol építhetnek repülőgép bázisokat. A kémek szintén hatékonyabbak a diplomataknál, s néhány újabb gonosz-ságra, például a város vízhálózatának megmérgezésére is képesek. Végül a teherautók gyorsabbak és nagyobb hasznot hoznak, mint a ka-



Új egységek és új grafikák



alapja, menete és az elérendő cél semmit sem változott. Most nincsenek benne új, eredeti ötletek. Viszont új, a mai igényeknek megfelelő külsőt kapott a program, és a fejlesztők tovább csiszolták, tökéletesítették az előző változat minden egyes pontját. Megjelentek új, az előzőből hiányzó egységek, épületek, hihetőbbé váltak a csaták, bővültek diplomáciai lehetőségeink, és most már saját pályákat is tervezhetünk magunknak. A játék teljes leírására nincs helyem, s gondolom, az alapokat már úgyis mindenki ismeri (aki nem, az lapozza fel a '92 júliusi számot). Most tehát csak az újdonságokat nézzük végig.

KÜLSŐSÉGEK

Az első új dolog, amivel összefutunk a játék szabályainak módosíthatósága. Itt kikapcsolhatjuk a csatáknál bevezetett HP-t, választhatunk sík világot (amikor a térképet keret veszi körül,



Űrhajónk teljes felszereléssel indul az Alfa Centauri felé.

A CSATA

Az első részben komoly kellemetlenségeket okozott, hogy mivel a csatákban az erőviszonyok mellett nagy szerepet kapott a véletlen is, egy fegyvertelen telepés is le tudta győzni az őt megtámadó tengeralttjárót. A másik furcsaság az volt, hogy a csatáját éppen túlélő katona a következő körben ismét teljes erejében vette fel a harcot új ellenfelével. Ezeket a problémákat a más stratégiai játékokból átvett életereő pontok (HP) oldották meg.

Most minden egységnek van kezdetben valamennyi HP-je (10 és 40 kö-

A zulus követé akár az Amazonas környékéről is érkezhett volna.



Embassy: Zulu Embassy

"Greetings from the most exalted Shaka: Consul of the Zulus ..."

OK

Civilization II

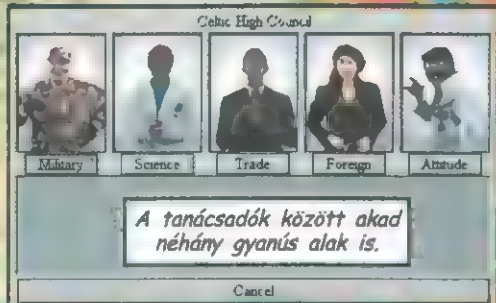
...st és gondjaid felét máris levették a válladról!



de épültre csak az eddig termelt pajzsok egy részének elvesztésével állhatunk át.

Itt a legkellemetlenebb dolog az, hogy a fejlettebb rendszerekben a kormány jelentősen befolyásolja a más népekkel fenntartott viszonyunkat. S mivel a fejlett államok rendszerint békére törekednek, ez a befolyásolás rendszerint az uralkodó akarata ellenére is megkötött békében nyilvánul meg (s erre akkor is képesek, ha az ellenfél épp az előző körben rohanta le valamelyik városunkat). Természetesen e békékötés után a legtöbb támadási parancsunkat

rávának. Az olyan egységek, melyek speciális felszereléssel is rendelkeznek (felfedező, partizánok és hegyi csapatok) nem lassulnak le a mások mozgását nehezítő terepeken, sőt mindenhol úgy mozognak, mintha kiépített úton haladnának.



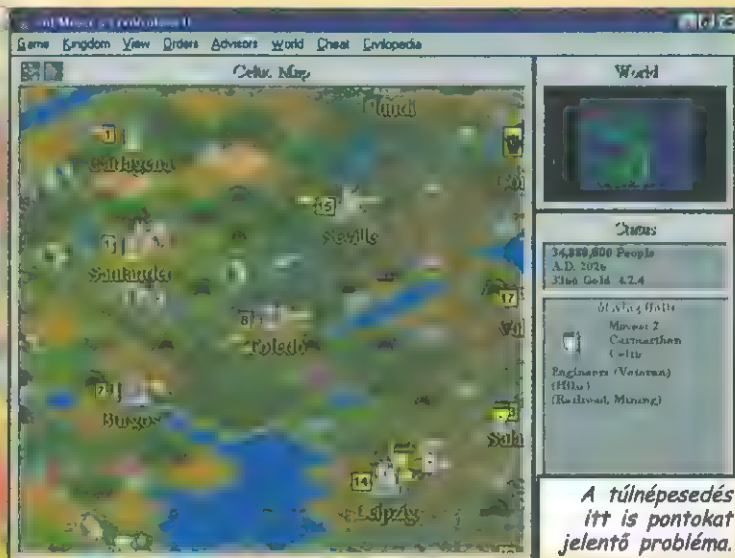
A tanácsadók között akad néhány gyanús alak is.

ÚJ ÉPÜLTEK

Épületekből már nincs annyi újdonság. Kozuluk igazán érdekes a szupermarket, ami a város élelemtermelését növeli 50 százalékkal és a főút vonal (Superhighway), amely a kereskedelmi bevételeket emeli hasonló arányban. Ezeken túl változás, hogy menet közben már nem lehet büntetés nélkül megváltoztatni a város termelését. Ha valamilyen katonát készítünk fel, másik katonára gond nélkül átválthatunk,

is visszavonja a szenátus. E durva beavatkozás ellen csak egy forradalommal tehetünk valamit. Ilyenkor az új kormány megalakulását megelőző anarchiában ugyanis azt csinálunk, amit akarunk. Ennek persze negatív hatása is van, hiszen az egyezmények megszégéséről minden ország tudomást szerez, s az ilyenekkel később nehezebben lépnek szövetségre.

Az országok közötti lehetséges kapcsolatok is finomabbak lettek. Békében a felek vállalják, hogy katonáikkal



A túlnépesedés itt is pontokat jelentő probléma.

nem is lépnek a másik területére (azaz a várost körülvevő földekre). E követelmény megszegése azonnali hadüzenetet von maga után. A fegyverszünet rendszerint 16 körön keresztül tart. Ez idő alatt mindkét fél rendezheti sorait, s tovább javíthatja a viszonyt vagy felkészülhet a háború folytatására. Ekkorban nyugodtan tartozkodhatunk ellenfelünk földjein is. A semlegességnél semmi lényeges nincs, azt fejezi ki, hogy a két ország között sem partneri, sem ellenséges kapcsolat nincs. Végül az szövetségesek teljes együttműködést vállalnak, ami magában foglalja a másikkal nyújtandó katonai segítséget is. A szövetségnek például nagy haszna lehet akkor, ha a két nemzet közösen fejleszti tudományát és az új felfedezéseket rendszeresen kicserélik egymás között, valamint a felfedezett vidékek térképét is megoszthatják.

Egy másik néppel való kapcsolatfelvételhez most már nem kell diplomát küldeni annak városába, elég, ha a külügyminiszterek találkoznak.

SAJÁT TERVEZÉS

Bár eddig is játszhattunk véletlen világokon, most magunk tervezhetjük meg leendő hódításaink színterét. Az új világ építése teljesen a nulláról indul, s még az egyes népek kezdő városainak helyét is beállíthatjuk. Emellett két előre beállított pályát is kipróbálhatunk. Az egyikben az ókori Róma, a másikban pedig a második világháború nehézségeivel kerülünk szembe.

CSALÁS

Hát igen. A gyengébbek kedvéért a csalás is be van építve a játékba, és még csak misztikus kódokat sem kell bepötyögnünk, hiszen egy külön me-

nüpont parancsai állnak rendelkezésünkre. Itt aztán lehetőségeink minden területen korlátlanok.

ÖSSZEGRZÉS

Most nagyon nehéz helyzetben vagyok, hiszen legkedvesebb játékomban folytatásról kell véleményt mondanom. Egyrészt írhatom azt, hogy a program izgalmas, látványos, érdekfeszítő, gondolkodtató, szóval tökéletes. Mindez igaz. Azonban az is igaz, hogy e tökéletesség igen komoly részét örökölte elődjétől, s új dolgot csak viszonylag kis részben nyújt. Akinél nincs meg az előző rész, annak mindenképpen ajánlom, mert a játék abba hagyhatatlan. A többiek viszont döntsenek gépük, pénztárcájuk szerint.



A kissé feltuningolt információs képernyő.

Civilization II Kiadja: Micro Prose

8MB RAM
5MB HD
SVGA
486/33+CD
SB, GUS, ADLIB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Akinél nincs meg az előző rész, annak muszáj, akinél megvan, annak csak ajánlott.

90%

assault rigs



A rendszeres olvasóinknak az Assault Rigs már minden bizonnyal ismerős cím, hiszen a Sony konzoljéére való megjelenésekor már egyszerű említést tettünk a játékról. Nos, most itt a PC verzió, s ahogy azt a Psygnosis-tól várni lehetett, a játék nem vesztett semmit a varázsából, a zenétől kezdve a pályák kidolgozottságáig egy az egyben ugyanaz, mint a konzolos változat.

Cybertérben játszódó játékokat már eddig is rengeteget láthattunk, ám ezek mindeddig csak egy szűk réteg érdeklődését keltették fel. A Psygnosis tehát nagy fába vágta a fejszéjét, amikor ebben a stílusban sikeres játékot akart alkotni, ám semmit sem bízott a véletlenre. Kezdődött a játék reklámkampányával, ami garantáltan mindenki figyelmét felkeltette, ékes példa erre a lap alján látható illusztráció. Aztán megjött a játék is, s szerencsére nem kellett benne csalódnunk

A LEGNÉPTELEBB JÁTÉK

A játék a jövőben játszódik, akkori szemmel a XX. századi játékokat, mint például a focit, vagy a boxot barbarizmusnak tartják. A nagy vállalatok egészen másfajta sportokat szponzorálnak, olyan játékokat, ahol a sérülés és egyéb baleset ki van zárva, hiszen minden csak a virtuális térben, a hálózaton belül játszódik. Többé az emberek nem rugdossák egymást csak úgy szórakozásból, nincsenek veszélyes autóversenyek, minden nemzet a hálózaton, azon belül is az Assault Rigs Világbajnokságon éli ki a sportolni vágyását.

Ezt a versenyt a virtuális térben, tankok segítségével játsszák, tehát ezek a tankok csak a gép memóriájában léteznek, hálózások így persze nincsenek. Mi is egy ilyen úgynevezett Rig jockey-t, a ZamCam Assault Rigs csapat egyik pilótáját alakítjuk

A virtuális labirintusokban a cél: megkeresni az összes drágakövet, s utána elérni a kijáratot. Egyes kövek azonban eléggé el vannak rejtve - ahhoz, hogy ezeket megtaláljuk, meg kell keresnünk a megfelelő lifteket, feljárókat, magyarul nem csupán egy egyszerű akciójátékról van szó. Feladatunk teljesi-

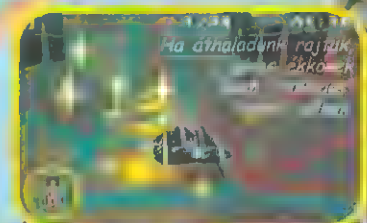
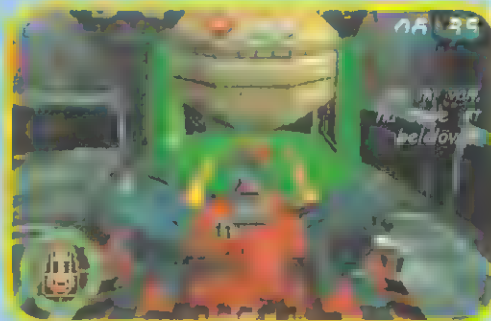
azonban többféle fegyver is a rendelkezésünkre áll: az örök alapfegyveren kívül extra dolgokat láthatunk ki a pályákon található kék kockákból. Ezekhez azonban sajnos korlátozott a muníció. Itt felhívnom még a figyelmet arra is, hogy a kocka széttröse után lehetőleg ne lövük szét a fegyvert is. A kockákból egyébként nem csak sima löfegyverekhez és rakétákhoz juthatunk, hanem ún. másodlagos fegyverekhez, mint például az őrágyú, ami - miután kiroaktuk a terepre - mindenkire (beleértve minket is) tüzel, vagy például az automata célzás, mellyel a tankunk csöve mindig a legközelebbi ellenségre áll rá

PC SPECIALITÁSOK

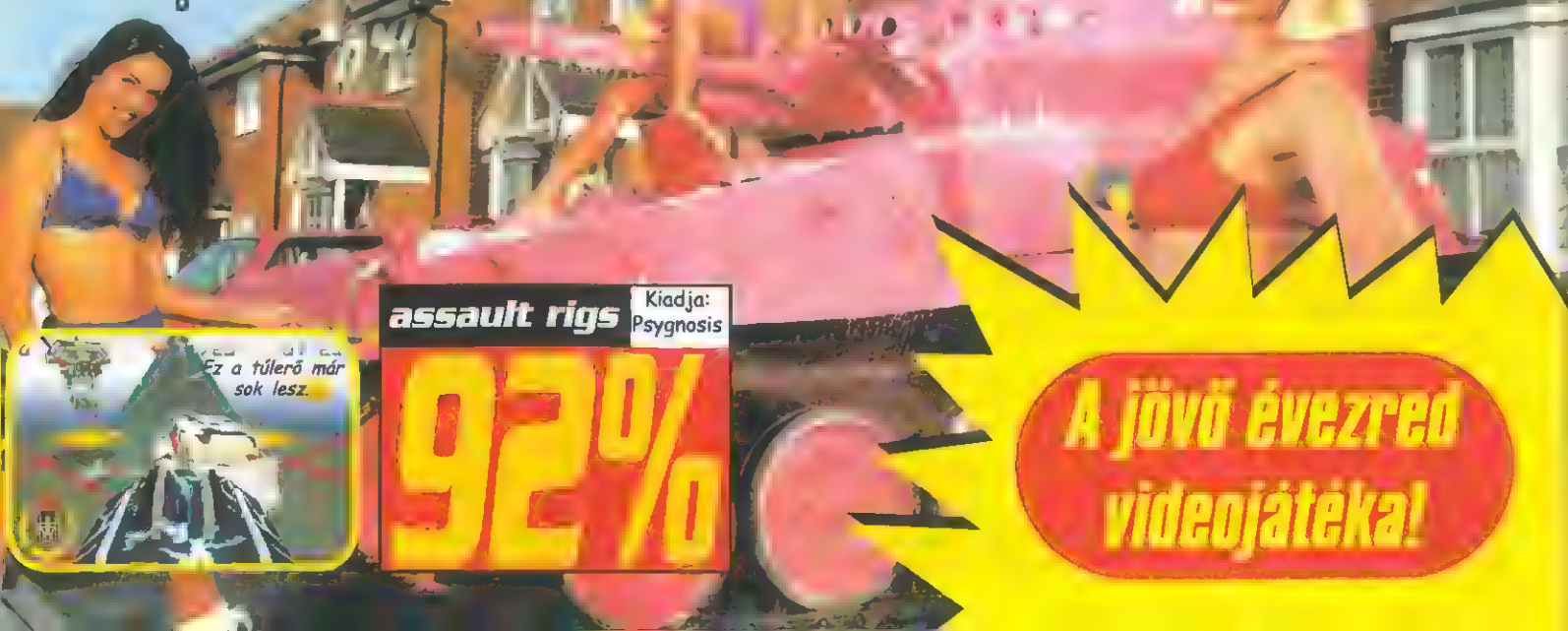
Mielőtt azonban elindulnánk a játékban, háromféle nehézségi szint közül, majd háromféle különböző tulajdonságú tank közül választathatunk. Mindezek persze

a konzolos változatban is megvoltak, térjünk tehát rá a PC verzió különleges lehetőségeire, a hálózati játéokra. Két gépet linkelni ugyan már a Playstation változatban is lehetett, ám a PC verzióban ezen a lehetőségen kívül hálózaton keresztül akár 8 játékos is tömörülhet egyszerre az arénában.

A multiplayer funkcióban kétféle versenyben indulhatunk. A Rig Rumble-ban egyszerű a cél: minél több társunkat kilőni. Akit kilőttek, annak sem kell azonban csüggednie, mivel nem esik ki, a gép újra berakja valahol az arénába. A másik lehetőség a Gem War, itt a drágakövek összeszedése a feladat, s minél hamarabb megtalálni a kijáratot, ugyanis csak egy bizonyos idő áll a rendelkezésünkre. A kilőtt játékos ennél a módnál sem esik ki, hanem újratermelődik, a nála lévő kövek pedig szintén visszakerülnek az eredeti helyükre.



tésében számos csapda, automata ágyú, járőrrobot, és nem utolsósorban a versenyzőtársaink próbálnak minket megakadályozni, tehát nem könnyű a dolgunk. Szerencsére



assault rigs

Kiadja:
Psygnosis

92%

A jövő évezred
videojátéka!

COMIX CORNER

Cyberpunks, mutánsok, superherok, démonok, bírák, netrunnerek, sugárfertőzöttek, túlvilági kreatúrák, hackerek, csavargók, cyborgok, igazságosztók olvasótégelye ez a szó: COMICS. Igen, a képregényről, mint az élet és a túlvilág, a képzelet és a valóság, a múlt, jelen és jövő minden területét felölelő művészeti ágról van szó. Idén februárban lett 100 éves a műfaj, s ennek tiszteletére új sorozatot indítunk. Célunk a méltán népszerű Manga-Mánia megszűnése miatt támadt űr betöltése, olvasóink megismertetése a képi kultúrának a válfajával is, mely legalább olyan vizuális hatású, mint a video, és gyakorta nagyobb irodalmi értékkel bír, mint a best-seller ponyvaregények.

TERVEINK

Rovatunkban szeretnénk bemutatni a jelenkor legnagyobb kiadót, a képregények legfőbb irányzatait, a műfaj kultikus jelentőségét, a szórakoztatóipar egyéb területeivel, például film- és videógyártással való összefonódását, illetve a hazai képregénygyűjtők lehetőségeit és helyzetét. Ez utóbbi napirendi pont összeállításához a Ti segítségeket is kérjük: klubok, csoportok, magányos farkasok jelentkezését, ötleteit és véleményeit várjuk a hazai helyzet feltérképezéséhez. A jövőben egy-egy kiragadott hőst, jellemző tendenciát, grafikai stílust, mondakört kivá-

nunk felvázolni - természetesen dögös képekkel és TJ kolléga szokimondó, barbár, pulpfictionos, veszett stílusában. E beharangozó cikket még Zolee neve fémjelzi.

A KIADÓK

Dióhéjban lássuk a mai állapotokat kiadói vonalon. Az angol nyelvű világpiacot 5 óriáscég uralja. A Marvel (X-Men, Spiderman, Punisher, Conan stb.), a DC (Superman, Batman, Sandman sorozat, Judge Dredd), a Malibu (Mantra, Prime, Witch Hunter stb.), a Marvel grafikusaiból verbuválódott Image Comics (Spawn, Prophet, Glory, Angela, Witchblade, Wildcats) és a Dark Horse (Aliens, Predator, Mask). Vannak természetesen mellettük kisebb kiadók is (például a nemrég berobbant Acclaim Comics, a Chaos Comics, vagy az egyre erőszakosabban nyomuló Maximum Press), de a fő áramlatokat és irányvonalakat a nagyhalak határozzák meg.

TÉMÁK

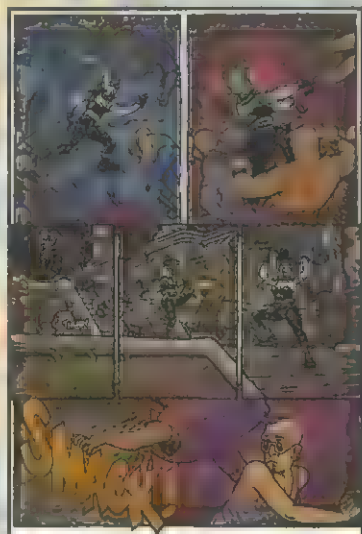
A képregény témája meghatározhatatlan és behatárolhatatlan. Mivel az emberi képzelet is végtelen, s a fantázia szárnyait sem lehet lenyesni, ezért akár egy füzetben belül is négy-öt "stílus" kavarghat, ismert hősök fognak össze, vagy állnak egymás útjába. Ha meg kell határozni stílusirányzatokat, akkor nem tévedünk nagyot, ha azt mondjuk, hogy a legnép-

szerűbb áramlatok még mindig a mára kultikussá vált Superman, Spiderman, X-Men mondakörből táplálkoznak: superhősök a múltat és jövőt összekötő, de a jelent messze elkerülő mezsgyén vívják elkeseredett harcukat - hogy kivel, az nem is számít, de az biztos, hogy jó ügyért küzdenek. Az ilyen comixokat gondosan megtervezett és sebészi precizitással megrajzolt látványos csatajelenetek, a minden izmát megfeszítő hősökről egészszoldalas portrék szemből, profilból, félprofilból, illetve könnyen emészthető szövegek jellemzik. A hangsúly a látványon van, a képek önmagukért beszélnek, az agyonproteinezett hősök nem lacafacáznak, hull az ellen férgese.

Közkedvelt stílus továbbá a cyberpunk, a jövő rothadását és az emberi faj elkorcsosulását bemutató irányzat.

Szereplői kifacsart figurák, valamely pozitív vagy negatív tulajdonságuk túldimenzionált, pengeélen bukdácsolnak, létük hiábavaló. Ezért sz*rba sem veszik mások életét, könnyen eljár a kezük. Magányosak. A punk jelzőhöz híven erőszakos, durva és nemtörődöm a stílusuk. Az ilyen jellegű füzetek inkább a sztorira helyezik a hangsúlyt, képileg sötét, bűzös és rideg hangulatot árasztanak, ritka közöttük a kifinomult rajzokkal megáldott példány, inkább elnagyolt figurák és nagyvonalú képi ábrázolás jellemzi ezeket a kiadványokat.

Következő számainkra marad a sci-fi, a szex és erotika, a pszicho, a horror, a vamp, a manga, a mitológiai tárgyú comixok és még ki tudja hány stílusirányzat és jeles képviselőinek bemutatása. Reméljük velünk tartatok. Stay cool!



TROLL KÉPREGÉNYTÁR

1067 Budapest, Teréz Art. 13.

A Pepita City üzletházban.

50 méterre az Októgontól!

Nyitva: H-P: 10-18 óráig

Sz: 10-14 óráig

Telefon: 322-6026

Néhány ok, amiért érdemes benézned izlettánkba:

1. A legújabb magyar és angol nyelvű képregények között válogathatsz, melyek közül számos ritkaságot csak nálunk szerezhetsz meg.
2. Szívesen szerepeltünk az X-Menek és Mortal Kombatban és egészen Beavis and Butt-Headig mindenféle rajta és beállítottágu képregényt megtalálhatsz.
3. Áramk nagyon kedveznek. Meglehet, hogy elcsúszott árak miatt, de jelenleg mi vagyunk a legolcsóbbak.
4. Képregény-antikváriumunkban nem csak az újonnan megjelent képregényekkel foglalkozunk, hanem a régi, de még mindig érdekes kiadványokkal is.
5. Telefonon is rendelhetsz képregényeket, melyeket postai útvonallal küldünk el címedre. Csakugyis a szolgáltatunkról levelelve is kaphatsz információt.

Vegyünk egy fiatal kalandor...
...és megpróbáljuk megírni a történetét. Ez a film a Li Vianghabornak írt évekhez. És kerestünk hozzá misztikus helyeket, például a Huvet szigetét, ahol a film főszereplője...
...és a film főszereplője...
...és a film főszereplője...

Ismeretlenül. Hangja felkeltette az érdeklődést. A film főszereplője...
...és a film főszereplője...
...és a film főszereplője...

NEW YORK

A film főszereplője...
...és a film főszereplője...
...és a film főszereplője...



A misztikus Huvet szigetek szobrok egyike.

A film főszereplője...
...és a film főszereplője...
...és a film főszereplője...

A film főszereplője...
...és a film főszereplője...
...és a film főszereplője...



Ripley-t épp egy hajmeresztő mutatvány közben kaptam lencsevégre.

A film főszereplője...
...és a film főszereplője...
...és a film főszereplője...

A film főszereplője...
...és a film főszereplője...
...és a film főszereplője...

THE RIPLEY

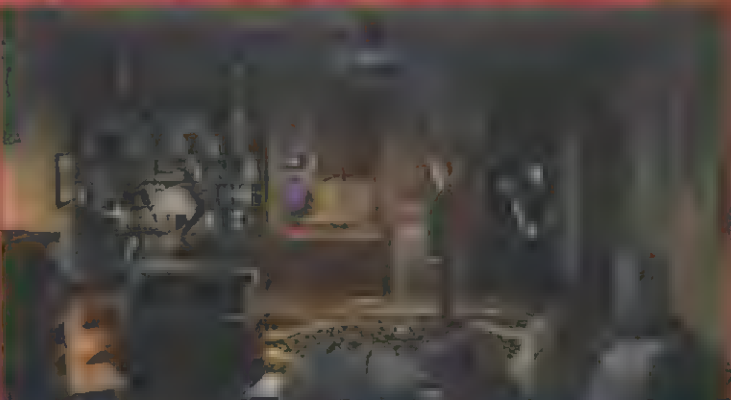
Mr. Ripley hihe

még s hátsó síkatorba is. Itt néz...
...és a film főszereplője...
...és a film főszereplője...

utazatok, küldjétek el Feng Linnek...
...és a film főszereplője...

NYILAS

Vátszátok be néhány dollárt márká...
...és a film főszereplője...
...és a film főszereplője...



Lehetőleg humanusan bánjatok a kígyóval, ráadásul ő is kiállítási darab.

stetlen kalandjai

Szedjétek össze a következő dolgokat: a faldírt a karról, a fiókból a szék-
ről, a dugót a nyílkapukból, és az összes
szegcsavart a falakról.

Az interjú részletei a könyv kódjában:
 1522
 1523
 1524
 1525
 1526
 1527
 1528
 1529
 1530
 1531
 1532
 1533
 1534
 1535
 1536
 1537
 1538
 1539
 1540
 1541
 1542
 1543
 1544
 1545
 1546
 1547
 1548
 1549
 1550
 1551
 1552
 1553
 1554
 1555
 1556
 1557
 1558
 1559
 1560
 1561
 1562
 1563
 1564
 1565
 1566
 1567
 1568
 1569
 1570
 1571
 1572
 1573
 1574
 1575
 1576
 1577
 1578
 1579
 1580
 1581
 1582
 1583
 1584
 1585
 1586
 1587
 1588
 1589
 1590
 1591
 1592
 1593
 1594
 1595
 1596
 1597
 1598
 1599
 1600
 1601
 1602
 1603
 1604
 1605
 1606
 1607
 1608
 1609
 1610
 1611
 1612
 1613
 1614
 1615
 1616
 1617
 1618
 1619
 1620
 1621
 1622
 1623
 1624
 1625
 1626
 1627
 1628
 1629
 1630
 1631
 1632
 1633
 1634
 1635
 1636
 1637
 1638
 1639
 1640
 1641
 1642
 1643
 1644
 1645
 1646
 1647
 1648
 1649
 1650
 1651
 1652
 1653
 1654
 1655
 1656
 1657
 1658
 1659
 1660
 1661
 1662
 1663
 1664
 1665
 1666
 1667
 1668
 1669
 1670
 1671
 1672
 1673
 1674
 1675
 1676
 1677
 1678
 1679
 1680
 1681
 1682
 1683
 1684
 1685
 1686
 1687
 1688
 1689
 1690
 1691
 1692
 1693
 1694
 1695
 1696
 1697
 1698
 1699
 1700
 1701
 1702
 1703
 1704
 1705
 1706
 1707
 1708
 1709
 1710
 1711
 1712
 1713
 1714
 1715
 1716
 1717
 1718
 1719
 1720
 1721
 1722
 1723
 1724
 1725
 1726
 1727
 1728
 1729
 1730
 1731
 1732
 1733
 1734
 1735
 1736
 1737
 1738
 1739
 1740
 1741
 1742
 1743
 1744
 1745
 1746
 1747
 1748
 1749
 1750
 1751
 1752
 1753
 1754
 1755
 1756
 1757
 1758
 1759
 1760
 1761
 1762
 1763
 1764
 1765
 1766
 1767
 1768
 1769
 1770
 1771
 1772
 1773
 1774
 1775
 1776
 1777
 1778
 1779
 1780
 1781
 1782
 1783
 1784
 1785
 1786
 1787
 1788
 1789
 1790
 1791
 1792
 1793
 1794
 1795
 1796
 1797
 1798
 1799
 1800
 1801
 1802
 1803
 1804
 1805
 1806
 1807
 1808
 1809
 1810
 1811
 1812
 1813
 1814
 1815
 1816
 1817
 1818
 1819
 1820
 1821
 1822
 1823
 1824
 1825
 1826
 1827
 1828
 1829
 1830
 1831
 1832
 1833
 1834
 1835
 1836
 1837
 1838
 1839
 1840
 1841
 1842
 1843
 1844
 1845
 1846
 1847
 1848
 1849
 1850
 1851
 1852
 1853
 1854
 1855
 1856
 1857
 1858
 1859
 1860
 1861
 1862
 1863
 1864
 1865
 1866
 1867
 1868
 1869
 1870
 1871
 1872
 1873
 1874
 1875
 1876
 1877
 1878
 1879
 1880
 1881
 1882
 1883
 1884
 1885
 1886
 1887
 1888
 1889
 1890
 1891
 1892
 1893
 1894
 1895
 1896
 1897
 1898
 1899
 1900
 1901
 1902
 1903
 1904
 1905
 1906
 1907
 1908
 1909
 1910
 1911
 1912
 1913
 1914
 1915
 1916
 1917
 1918
 1919
 1920
 1921
 1922
 1923
 1924
 1925
 1926
 1927
 1928
 1929
 1930
 1931
 1932
 1933
 1934
 1935
 1936
 1937
 1938
 1939
 1940
 1941
 1942
 1943
 1944
 1945
 1946
 1947
 1948
 1949
 1950
 1951
 1952
 1953
 1954
 1955
 1956
 1957
 1958
 1959
 1960
 1961
 1962
 1963
 1964
 1965
 1966
 1967
 1968
 1969
 1970
 1971
 1972
 1973
 1974

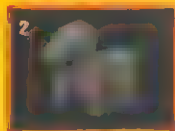


HUSVET SZABÉTK

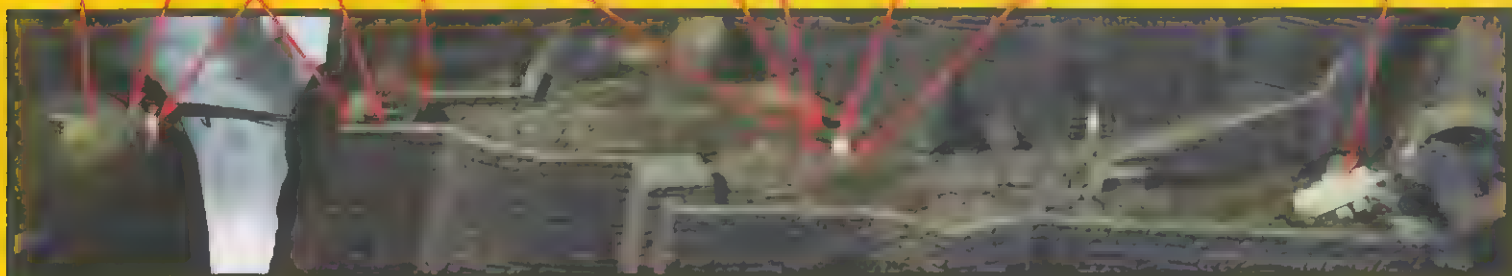
A photograph showing a small, dark, rectangular building with a chimney on the left, and a large, open, brightly lit structure, possibly a greenhouse or a large shed, on the right. The ground is dirt, and the sky is clear blue.

10. XI. 1. Thén. 3 Xenon. számuk 0

TENNIVALÓK MOCHA MOCHE-BEN!



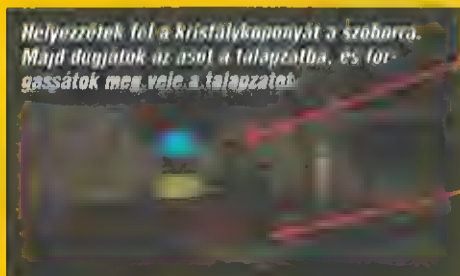
1. Cseréljétek le a kötelet a két ládára.
2. A homokban egy ősi guruló kőcsa lapul.
3. Adjátok az archeológusnak az átkozott emeraldot, mire megvágja magát, s titok a felszerepelése.
4. Némi pénzért egy fejet vehettek az archeológustól.
5. Jól nézzétek meg a kőablát: kódfejtésnél aranyat ér.



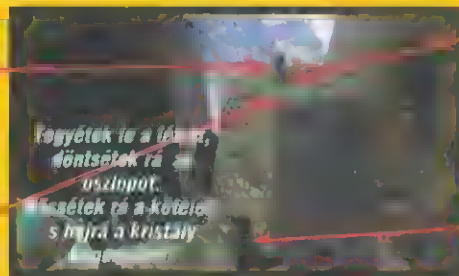
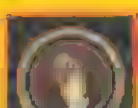
Egy mozdulat és az ábrák jó sorrendbe kerülnek.



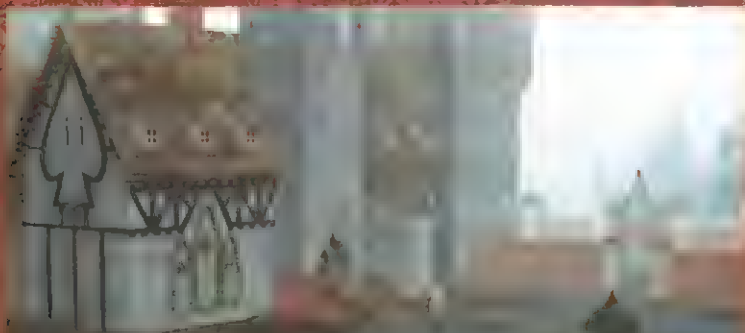
Mind a két lán-
ra szükség lesz!



Helyezzétek fel a kristálykoponyát a szoborra.
Majd dugjátok az asztal alapzatba, és tor-
gassátok meg vele a talapzatot.



Legyőtek le a láncot,
döntötték rá a
oszlopot.
Vessék rá a kötelet
s hgya a kristály



Az Ace of Spades kastély, Seltsam báró lakhelye.
Az öreg báró hasonló kalandor volt, mint mi.

the riddle of
master lu

Kiadja:
U.S.Gold

8MB RAM
10MB HD
SVGA
486/33 + Co
SB, SBPro, GUS

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minden számítógépes játék
munka közben, Választ
munka közben, Választ

80%

HALÁL AZ INTERGALAKTIKUS CSIRKEFOGÓKRA!

Hosszú, már több mint két évtizedes földi pályafutásom során a mozivászon illetve a tévé képernyőjén keresztül már rengeteg kapitánnyal volt dolgom. Ott van például Kirk kapitány, vagy Power kapitány, no és persze Pirx kapitány sem elhanyagolható! Nos, nemrégiben egy újabb kapitányt is megismertem, aki ezúttal egy 3D0-s ezüstkorszagon érkezett, no persze nem az űrből, hanem a Studio 3D0-ból. Ez a kapitány minden tekintetben túlszárnyalja a már említett társainkat: nemcsak a megjelenése, hanem a hangja is egyedülálló. A reklám, az agyterfőgató pedig már majdnem elérte az 50 kóp

A játékban egy intergalaktikus bűnbándával vesszük fel a harcot, akikkel csakis egy

runk, alapvetően háromféle fegyverrel rendelkeznek: hagyományos géppuskával, rakétákkal és gránátokkal. A küldetések során azonban még újabb fegyverek is előkerülnek, többek között például egy lángszóró is.

A cél gon

követően csupán kb. 7 másodpercünk van, s persze az ellenség ezeken a helyeken szokott három irányból támadni. Hogy ez utóbbit elkerüljük, a pályán lehetőleg minden utunkba kerülő épülettel robbantsunk fel úgy, ugyanígy nem érkezik az ellenséghez utánpótlás. Igaz ez sok gránátot és rakétát fog felemészteni, ám ez nem kell, hogy visszatartson minket, ugyanis a szanaszél heverő ladakat szétlőve szinte mindegyikben találhatunk valamilyen municiót.

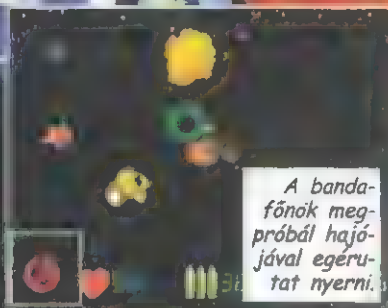
Több pályán is találhatunk majo telepíteteket, ezekhez azonban először meg kell lud



Az ellenségtől hasznos információkhoz juthatunk.

centit. Egyvalamihez különösképpen ért: a gyilkoláshoz. Nos, a Captain Quazar

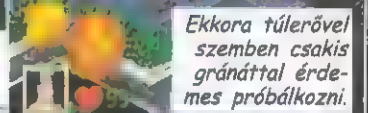
A Studio 3D0 szerencsére az utóbbi időben csakis minőségi munkákkal jelent meg, s ez a Captain Quazarra különösképpen igaz. A játék egy olyan intróval jelenik meg, amely az MTV-n látott - videoklipet is kenterben ver. Humoros szöveg, ritmizált bevillanó jelenetek, s miközben Captain Quazar különböző pózokba vágja izmos testét, háztartási gépeknek tűnő robotok éneklik a vokált. S ha mindezt végignéztük, szerencsére a játékban sem fogunk csalódn



A bandafőnök megpróbál hajójával egerutat nyerni.

ber, pontosabban hősünk bűnbándja. A küldetések előtt főnökunktől megkapjuk az eligazítást, s kis sárga űrhajókkal azonnal a tett színterére sietünk. A játékban összesen csupán 3 pályán kell maradéktalan pusztítást véggeznünk, ám ez ne tévesszen meg senkit, mivel a pályák hatalmasak, s mindegyiken többféle feladat is vár ránk. Az akció izo

ban, hogy hősünk nem egy szamaritánusi életet folytat, nem kell valószínűleg erőszakos játékra gondolni, az Earthworm Jimhez hasonlóan itt is minden csak ún. animált erőszak, amit egy humoros hangvételű rajzfilm stílusában találnak. A rajzfilm megnevezés egyébként nagyon találó a játékra, ugyanis az animáció fantasztikus, nem szólva az egyéb effektusokról, mint például a homokban ottmaradó talprányok, vagy a szomszédokat megörjítő barabotások.



Ekkora túlerővel szemben csakis gránáttal érdemes próbálkozni.

nunk az ellenségtől a ködöket. Ennek a következő menete: néhány épületet felrobbantva fehér zászlós pófákat lúszolhatunk ki, őket kell kifüggetrünk.

A játék tehát nagyon klassz, a legvégén, Oxhoz, a bandafőnökhöz eljutva még egy kis űrhajós üldözést is tartogat a számunkra. Ha játékmenetben ugyan nem is, de a külső tekintetve a Captain Quazar mindenképp messze kitűnik a következő generációs mezőnyből. Főleg, hogy ezeken a gépeken mostanában a real time-os grafikának kívül mást szinte nem is látni.



A lángszóróval minden éghetőt felgyújthatunk.

Kiadja:
Studio 3D0

**L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A**

**(Látványban felér egy
rajzfilmmel, de játszani
sem utolsó élvezet.)**

91%

Mindig halás téma a 420-as évek. Arthur király és a Ké...
...sok bört lehúztak már rájuk film és játékok terén egyaránt.
...Szent Grál-féle, más...
...élevenedett meg meg. Ezt törték

beret és legújabb művében...
...melyet a Psychosis szárnyai alatt...
...dobták piacra. Gawain, a király...
...ifjú lovagjának bőrére bújva ko...
...vágkorban.

A ray-trace hátterekhez lassan-
...lassan már

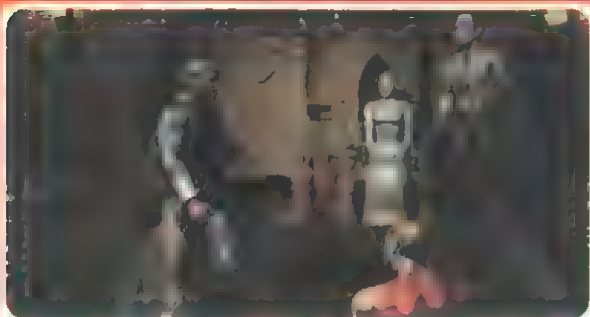
hadtunk...
...ugyanaz a...
...húsvéti

chron

mozgásszabadságot kapunk, de
...meg merem kockáztatni, hogy
...egy Alone in dark figura mozgá-
...hadtunk...
...ugyanaz a...
...húsvéti

Zene terén néhány korhoz illo
...midifile-tal találkozom, nemelyik
...egész kellemes. Am a hangok té-
...replők beszédét...
...rátorok különösen szépen...
...hetően és tagoltan mondanak el...
...CD-n találják, s onnan kerül be-

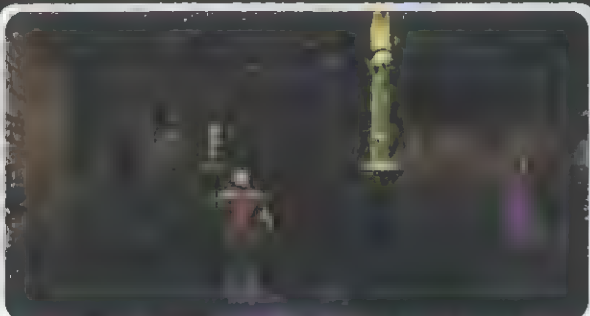
TÖRTÉNETEK A SZINTETIKUS L



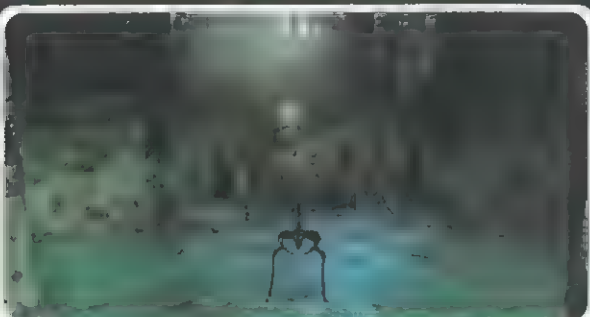
Lovaggá ütések után rögtön kaptok egy apró feladatot: keressétek meg
Merlint, aki fontos megbízást ad nektek. Előtte érdemes körülnézni a
kastélyban, és begyűjteni a kupát az asztal alól, a lámpást a hozzá való
gyertyákkal - amit nem árt meggyújtani a tűznél.



Merlinhez úgy juthattok be, ha a torony lépcsőfordulójában kardokkal
benyomjátok a faldisz szemét. A titkos ajtó mögött látható egy létra, ami
egyenesen Merlinhez vezet. Feladat: el kell juttatni egy levelet
Morganához.



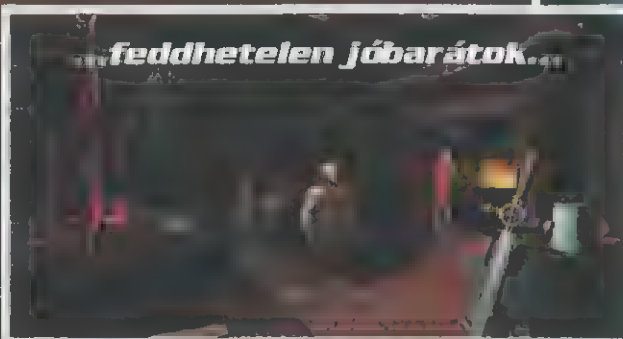
Morganát száműzték, mert Arthur ellen fordult. Nektek kell őt likvidálni.
Merlin készülő varázstárgyához elengedhetelen kellék a varázkút vize.
A kút zárt ajtaját a Morganánál található sárkányvérről marathatjátok szét,
vizet a visszakért sűrűskupába merhettek.



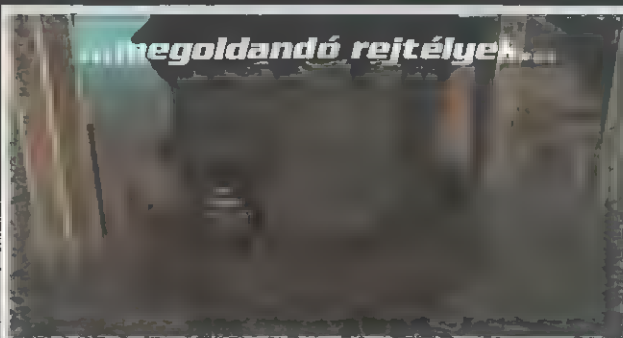
Miután a kupába sert merítettetek a kovácsnál, s az űrnek átadtátok, men-
jetek le a torony alatti cseppkőbarlangba, halásszátok ki a koponyát, s a
lovász kanalával emeljétek ki a rubinszemét. A rubinért a kovács egy siskot
ad, mellyel bejuthattok Morganához.



...megtévesztő mágiák...



...feddhetelen jóbarátok...



...megoldandó rejtélyek...



játszásra, és nem is
akármilyen formában...
a Q-Soundban hall-
hatjuk a párbeszéde-
ket, ami rövideen
annyira tesz ki, hogy
férhatású hangokkal
dolgozik a játék, s
nem csak előlünk ha-
nem mellőlünk is hall-
juk a beszédet. Eh-
hez szimmetrikusan
kell beállítani a hang-
szórókat (mind függő-
leges és vízszintes

nál kevés-
bé monda-
to el. Pe-
dig most ez
történet
minden sze-
replő ray-
trace-el
legalább
nyolcféle
nézetből le-
tárolt, s pi-
zel nagy-
tássa a
"mozgatott
ember. Így
a vektor-
hoz közel-
lők inkább "korcsolyázának" mint
járnak - a lépcsőről való lejöve-
tel egész egyedülálló. Ennek elle-
nére a szereplők mozgása mégis
az újdonság erejével hat, s meg-
megcsodálja az ember, mit képe-
sek kihozni minden digitalizálás
nélkül. A nem-emberek - nézze-
tek csak az oldal közepén vigyor-
gó csontváza vagy orrszarvúra
ijesztően jók lettek. A hátterek
átlagosak, nem teng túl bennük a
fantázia, s néhol kicsit setéte-
sikeredtek. A filmjelenetek
természetesen azok is ray-trace-
akadoztak, a "szinkron"-ra pedig
nem sokat adtak a készítő

rányban), s a hallgatónak lehető-
leg középre kell ülnie. A hatás
sokszorosan lekörözi a sztereót

...sztereó...
...sztereó...

A játék tartalmaz néhány csa-
tajelenetet is, melyeket a kur-
zorgombokkal irányíthatunk. A
kevesbé akcióbarátok az opciós
menüben állítsák a nehézséget
easy-re, sokkal könnyebb dolguk
lesz a harcokban, a kalandrésze-
ket pedig nem befolyásolja a
nehézségi szint. Az irányítás
igencsak lecsupaszított, kicsit
az új Lucasarts-féle emléke-
tet: ahol lehet valamit kezdeni

Chronicles of the Sword

(felvenni a tárgyat, megnézni, megmozdítani, mással használni, beszélgetni) a nyíl pirosra vált. A jobb gombbal előjön a tárgylista, válogathatunk a tárgyak között, illetve

s ördögi sereget töboroz maga köré. Egy szerencsétlen leánnyal ruhát küld Arthurnak, aki megsejti a csapdát, és a leánnyal parancsol, hogy öltse fel a köntöst, aki majd belepusztul a köntös maró varázsserejébe, egyedül Merlinnek köszönheti életét. Ezután fordulnak komolyra a dolgok, s küldenek bennünket először a környékre, hogy begyűjt-

A várban sok segítőkész barátra lelhetünk: Wilfet, a lovászfűt egyetlen pletyka sem kerüli el, s a legtöbb kérdésünkre tud felelni. A torony alatti barlangból nyílik egy druda-templom is, ahol két hasznos tárgyra lelhetünk, s a barlangi gomba is jó lehet még valamire. Miután kimehettek a várból, ne kerülje el a figyelmünket a sárkány barlangja

OVAGOKRÓL!



a szemre mozgatva megtekinthetjük őket közelről. A CD-lemezre kattintva az opciós menü tűnik elő (save, load stb.).

A játék egy véres gyilkossággal kezdődik: mialatt Gawaint lovaggá ütök, Morgana megöli a papot. Másnap minket bíznak meg, hogy jelentkezzünk Merlinnél, akinek egy feladata van számunkra: elvinni egy levelet Morganának. Morgánáról tudni kell, hogy Arthur féltésvére, s borzasztóan féltékeny Guinevere-re, a király feleségére, hataloméhes, és bármit megtesz, hogy ő kerüljön a trónra. Hogy ne legyen olyan könnyű préda, mindennek tetejében varázslószerzet is, akár Merlin. Miután Morgana megkapja a levelet tőlünk, s megjelenik a ki-



...brutális gyilkosságok...

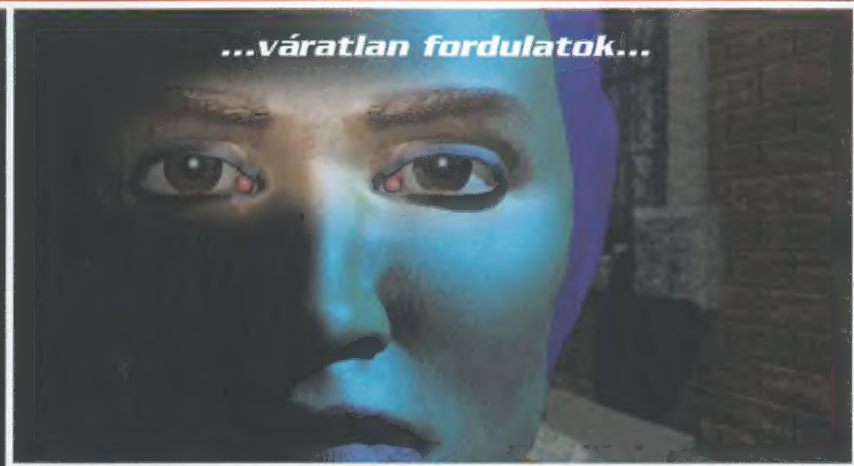


...véres csaták...

rály előtt, aki száműzi őt, elkezdődnek az igazi kalandok: Morgana Lyonesse-be megy,

sükh a varázsfelszerelésünkhöz szükséges alapanyagokat, majd irány Lyonesse!

...váratlan fordulatok...



előtti sárban megbúvó kő. A víz-esésnél pedig a sisak kitűnő merítő: ugyanis nincs rajta lyuk. Víz a Guinevere kútjából, némi sárkánytojáshéj, Merlin az összetevők beszerzése után (ha beszereztek egy összetevőt, vigyék el Merlinnek, hogy kiadja a következő feladatot) elkészíti a Védőgyűrűt, s a Camelot sorsa csak rajtatok áll: vajon sikerül Morganát és sá-táni seregét a túlvilágon is túlra küldeni, vagy elveszik Arthur király, s a Kerekasztal Lovagjai így hamar legendává foszlanak.

Chronicles of the sword

Kiadja: Psychosis



4MB RAM
1MB HD
SVGA
486/66+CD
SB, SBPro, GUS

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

Kicsit elkapkodták a dolgot. Kár, pedig halás volt a téma.

79%

Ti akartátok!

avagy egy körkérdés utózóngéi

STRIGULÁK ÉS VÉLEMÉNYEK

Csak ülök, és strigulákat húzok. Ha ez a halom kérdőív, amit csak folytatásokban cipeltem haza, megvan ezer, akkor 17.000 strigula jön a megfelelő rovatokba. Persze vannak "mindenevő" játékosok, tehát az egyik rovatban szaporábbak lesznek a vonalak. Még szerencse, hogy az első főnököm megtanította az áttekinthető strigulázást.

A statisztikát sokféle módon lehet feldolgozni. Kérdések szerint (talán ez a gyorsabb), s lehet kérdőívenként. Én ez utóbbit választom. Ott látszik meg a válaszadók egyénisége. Ez mindenkinél más. Más a nyolcéves srácnál és más a deresedő hajú 46 éves játékosnál. Közben a 13. és 17. kérdésre írt válaszokat olvasom, néha nehezen. Nem, nem a szemem rossz. Régen a patikusról mondták, hogy minden vacak írást el tudnak olvasni. Sohasem vonzódtam e pálya felé, mert éreztem, hogy hiányzik belőlem a képesség.

A strigulázás közben kialakul bennem a kép, az olvasótábor képe. Lehet-e olyan újságot szerkeszteni, amely mindenkinek megfelel? Nem járunk-e úgy, mint a molnár, a fia meg a szamara? De egyszerűen csak elfognak a lapok, a vonalakból számok, számokból százalékok lesznek, s belőlük kell levonni valamilyen következtetést.

KIK OLVASSÁK AZ 576 KBYTE-OT?

Az öreg C64-esem segít, amelyre még BASIC-kel készítettem szórásprogramot. Beütöm az adatokat, majd a képernyőn megjelenik az eredmény. Átlag: 15,5. Szórás: 4,2. Tehát az olvasók 2/3-a 11 és 19 év között van. Most más mérés jön: 85%-a 18 éves, vagy ennél fiatalabb. FONTOS! Ők a szüleik pénztárcájától függenek. Az újságnak meg kell nyernie a szülők ízlését is.

S milyen programot játszik, óh, hazám ifjúság! Az élvonalban az akciójátékok megelőzték a kalandjátékokat. Tavalyhoz képest ugyancsak helyet cserélt a stratégia a szimulációval. A stratégia lépett előbbre. De mondjátok, házám ifjai és lányai (lányok is

számítógépeznek és olvassák az 576 KByte-ot), még mit nem szimuláltak? Emlékszem az iskolai rázós napokra, én gyomorrontást szimuláltam... De Vic bácsi, maradj a tárgynál! Igen, maradok. A mezőny második felének a sorrendje: lövöldözős játékok, sport és egyéb.

Am az ifjúság nem csak a joyt nyúvi, meg az egér gombját nyomogatja a képernyő előtt, hanem filmet is néz, zenét hallgat. A filmek toplistájának az élén a Mortal Kombat, Ace Ventura és Dredd bíró áll, míg zenénél egy srác azt írta: "Mindegy, hogy milyen, de jó hangos legyen!": Techno, RAP, és a Rock.

Ahogy húzom a strigulákat, lelki szemeim előtt egy polgárháború réme bontakozik ki. Még szerencse, hogy a válaszadók nincsenek együtt, mert így nem eshetnek egymásnak, mint a különböző vélemények. Pedig szeretik az újsá-

DE MITŐL A POLEÁRHÁBORÚ RÉME?

28-an a beküldők közül töredelmesen bevallották, hogy nekik bizony még gépük sincs. Több, mint kétszer ennyien még mindig a Nagy Öreget nyúzzák. Minden hatodik modernebb gép mellett szerényen meghúzódik egy kegyeleti C64-es. (Ezért nem találtam egyet sem a lomtalanításkor.)

Az amigás tábor szerény hányaddal képviselteti magát. Ha a gépek száma nem is, de az árak csökkent. Ők csak azt kérik, kapjanak helyet a nap alatt, a lap hasábjain. Kaptak. Az utóbbi két számban 3 új amigás program is megjelent. No persze, húz hozzájuk a szívem, hiszen én is amigás vagyok, de itt a tények beszélnek. "A tények többet érnek, mint az álmok." (A bölcsességet Churchill-től kölcsönöztem.) Mind a PC-sek, mind a konzolosok jelentős része

ők nagyon harciasak. Kiebrudalnák a PC-seket a lap hasábjairól. A történelem nem foglalkozik olyan kérdésekkel: mi lett volna, ha..., de én arra gondoltam, mi lenne, ha mégis kitörne a SEGA-Nintendo háború... Mindezek mellett jogos kérésük, kezeljék őket is úgy, mint a PC-t. Értékeljék az ő programjaikat is úgy, mint a többiekét.

HOGY OLDJUK FEL A FESZÜLTSÉGET?

Maradjon az 576 KByte a számítógépes játékok lapja. (Egyesek programozástechnikai rovatot javasoltak.) Viszont számoljon be az új számítógépekről és azok fejlesztési lehetőségeiről. Olyan programokat kellene (lehetőség szerint) közölni, amelyek több géptípuson is futnak, s ezt nem ártana feltüntetni a tesztelési eredményénél.

Sokan írták: közöljék a régebbi programok leírását. No, mi ez? Nosztalgia? Ha az, akkor elő kell venni a régi lapokat. Ja, hogy néhány már nem kapható, s a keresett program azokban van. Azt hiszem erre is lesz megoldás. De ezeknek a kezelési leírása helyett jöhetnek a régi kódjai, a tippek, a stratégiai leírások, amik kimaradtak akkor, hogy tessék rájönni. Én bízom benne, hogy a Szerkesztőség mindent megtesz a kívánságok teljesítésére. Persze abszolút értelemben mindent (pláne az elmentmondó kívánságokban) nem tud. De ha azt érzed, nem minden lett úgy, ahogy gondoltad, pedig Zolee és társai mindent beleadtak, akkor ha még a Nagy Öreget nyúzd, képzelj, hogy már az álmaid gépén játszol, ha PC-s vagy gondoldj a konzolosokra és viszont.

Ha megérted, hogy egy lap Szerkesztősége vagy "hozott anyagból" dolgozik (a szoftvercégek propaganda anyagából), vagy éppen a bőség zavarával küzd, s megérted, hogy nemcsak a Te gépedre kell programokat ontania, akkor már csak az a kérdés, hogy a cikkek érthetőek és élvezetesekek-e.

Most, miután a strigulák megtették a kötelességüket, köszönöm, hogy írtatok, a többhetes munka után úgy érzem, sokat tanultam Tőletek.

Vic bácsi

"A strigulázás közben kialakul bennem a kép, az olvasótábor képe. Lehet-e olyan újságot szerkeszteni, amely mindenkinek megfelel? Nem járunk-e úgy, mint a molnár, a fia meg a szamara? De egyszerűen csak elfognak a lapok, a vonalakból számok, számokból százalékok lesznek, s belőlük kell levonni valamilyen következtetést."

gót. 1/6-uk semmin nem változtatna. Úgy jó, ahogy van. De jönnek a szíréhangok: havonta két szám, nagyobb formátum (hogy mekkora, azt nem tudom, de az újságos stanján nem ő lesz a Hamupipőke). Am erre jön egy-egy aggály: tudom-e olvasni a buszon, s ami ennél praktikusabb kérdés: befér-e az iskolapadba (mert ugye valahol olvasni is kell)? Az olvasók 3/4 része a nagy formátum mellett döntött. Nagy dolog! Ilyen arányban az Országgyűlés még az alkotmányt is megváltoztatja. De mit akartak változtatni azok, akiknek nem volt ez így jó? Több oldalszámot ugyanennyiért (vagy kevesebbért). Igen, de nagyon sok mindenért kell fizetni, s egy lapnak el is kell tartania magát. Legalább 8-10.000 példányt kell eladni havonta ahhoz, hogy eltartsa magát, hogy ne fizessen rá, s akkor még nem is volt nyereséges. Pláne, ha jönnek a kívánságok: poszttert kérünk, demot kérünk...

lesöpönné őket. Ez az egy, amiben egyetértetek.

De mi történt tavaly óta? A PC-sek 41,2%-ról 50%-ra mentek fel, a konzolosok 31,6%-ról 32,9%-ra. Az előbbieket magabiztos fölényvel élvezik a lapban részükre biztosított helyet. De nem felhőtlen az örömük, mert a jó PC programok nem mennek mindegyik gépen. 1993-ban még csak a 286-os és 386-os gépeket vettük számba. 1994-ben 4 MB-osok voltak a programok, most 29 közül 21 8 MB-os. Jó a PC taktika! Ha veszel egy gépet, kiderül, hogy valami még hiányzik, mire megveszed, már megint kell hozzá valami más. (Ez nincs Murphy törvényei között?) Ezért nem tervezi új gép vásárlását 55,6%, hanem fejleszt.

A konzolosok részére újabb és újabb gépek jelennek meg. Most az Ultra 64 lesz a sláger. A programjaik közül szinte mindegyik átlépi a 10.000 Ft-ot. (Még szerencse, hogy megindult a kölcsönzés!)

AMIGA PROGRAMOK

| | |
|--------------------------|-----------|
| 30 POOL | 999 |
| AMNIO | 1999 |
| ARCHER MACLEAN S POOL | 2999 |
| BANSHEE-A1200 | 4999 |
| BIRDS OF PREY | 2999 |
| BLACK CRYPT | 2999 |
| BOB S BAD DAY | 2999 |
| BRIAN THE LION-A1200 | 3999 |
| BURNING RUBBER AGA | 2999 1999 |
| CAMPAGN | 2999 |
| CANNON FODDER | 2999 |
| CHICK STIKES BACK | 1999 |
| CONQUEROR | 1999 |
| DENNIS AGA | 2999 |
| DESERT STRIKE | 2999 |
| DISPOSABLE (HERO) | 2999 2999 |
| DUNE | 2999 |
| DUNE 2 | 2999 |
| DYNASTY WARS | 999 |
| EUROPEAN FOOTB. CHAMP. | 2999 |
| F29 RETALIATOR | 2999 |
| FIELDS OF GLORY | 3999 |
| FIFA INT. SOCCER | 8999 |
| FOOTBALL GLORY | 2999 |
| HEIMDAL 7 | 2999 |
| JIMMY WHITE SNOOKER | 2999 |
| LAST BATTLE | 2999 |
| MENACE | 999 |
| MICROPROSE F1 FP | 3999 |
| NIGEL MANS WORLD CHAMP | 4499 2999 |
| NINJA REMIX | 1999 |
| OUT RUN | 1499 |
| OUT TO LUNCH | 2999 |
| OUTRUN EUROPA | 1999 |
| PLAN 9 FROM OUTER SPACE | 2999 |
| PREMIER MAN 3 MULTI EDIT | 1999 |
| RISE OF ROBOTS AGA | 3999 |
| ROAD RASH | 2999 |
| ROBOCOP 3 | 2999 |
| RVF HONDA | 1999 |
| SECOND SAMURAI-A1200 | 3999 |
| SEEK AND DESTROY | 2999 |
| SHADOW FIGHTER AGA | 3999 |
| SHADOW WORLDS | 2999 |
| SPACE HULK | 2999 |
| SPERIS LEGACY AGA | 2999 |
| SUBWAR 2050 AGA | 2999 |
| THE KRISTAL | 1999 |
| THEME PARK AGA | 4999 |
| THE SQUAD OF SAVAGE F. | 3499 |
| TURBO OUTRUN | 1999 |
| TURRICHAM | 1999 |
| UFO AGA | 4999 2999 |
| WING COMMANDER | 2999 |

CD32 PROGRAMOK

| | | |
|-------------------------|------|------|
| AKIRA | 9999 | 2999 |
| ALFRED CHICKEN | 9999 | 2999 |
| ALLEN BREEZ ES QWAK | 3999 | |
| ALLEN BREEZ TOWER ASS. | 4999 | |
| BATTLE TOADS | 3999 | |
| BUBBA AND STIX | 4999 | |
| CANNON FODDER | 3999 | |
| CHUCK ROCK | 5999 | |
| CHUCK ROCK II | 9999 | 2999 |
| C GENERATION | 3999 | |
| DISPOSABLE HERO | 4999 | 2999 |
| DRAGON STONE | 3999 | |
| FIELDS OF GLORY | 5999 | |
| FIRE AND ICE | 3999 | |
| FLY HARDER | 9999 | |
| FURY OF THE FURIES | 3999 | |
| HUMANS | 3999 | |
| INTERNATIONAL KARATE + | 2999 | 999 |
| JUNGLE STRIKE | 9999 | |
| KID CHAOS | 3999 | |
| LAST NINJA III | 2999 | 999 |
| LEGACY OF SORASIL | 9999 | |
| LOTUS TRILOGY | 4999 | |
| MICROSOFT | 7999 | |
| NIGEL MANS WORLD CHAMP. | 9999 | |
| PREMIERE | 3999 | |
| RISE OF ROBOTS | 7999 | 3999 |
| SHADOW FIGHTER | 5999 | |
| SPIRIS LEGACY | 4999 | |
| STRIKER | 4999 | |
| SUBWAR 2050 | 4999 | |
| SUPER METHANE BROTHERS | 2999 | |
| SUPER PUTTY | 2999 | 1999 |
| SUPERNOG | 3999 | 2999 |
| SURE NINJAS | 9999 | 999 |
| TOT BEAR Z | 9999 | 2999 |
| TROLLS | 1999 | 999 |
| ULTIMATE BODY BLOWS | 5999 | |
| UNIVERSE | 9999 | |
| ZOOZ | 3999 | 2999 |
| ZOOZ II | 4999 | 3999 |

C64 CARTRIDGE-OK

| | |
|----------------|-----|
| BATTLE COMMAND | 999 |
| ROBOCOP 3 | 999 |
| TOKI | 999 |

СБ4 КАЗЕТТАК

| | |
|------------------------|---------|
| 30 STOCK CARS 2 | 699 |
| ACROJET | 699 |
| AIRBORNE RANGER | 699 |
| ALIEN 3 | 299 |
| ARMALYTE | 699 |
| BADLANDS | 699 |
| BLUE BARON | 699 |
| CALIFORNIA GAMES | 699 |
| CHAMPIONSHIP WRESTLING | 899 299 |
| CONTINENTAL CIRCUS | 899 |
| CRACKDOWN | 899 |
| DELTA | 899 299 |
| DOUBLE DRAGON | 699 |
| DRAGONS OF FLAME | 699 |
| F1 TORNADO | 699 |
| F15 | 699 |
| FIMBO S QUEST | 699 |
| FORGOTTEN WORLDS | 699 |
| GAMES WINTER EDITION | 699 |
| GEMINI WINGS | 699 |
| GO FOR GOLD | 699 299 |
| HAWKEYE | 699 |
| HEROES OF THE LANCE | 699 |
| HUNTERS MOON | 699 |
| LAST DUEL | 699 |
| LAST V8 | 699 |
| LED STORM | 699 |

| | |
|-------------------|------|
| LEMMINGS | 1999 |
| MC DONALD LAND | 299 |
| MERCIS | 699 |
| MICROPROSE SOCCER | 699 |
| MOONWALKER | 699 |
| MULTIMODX I | 699 |
| MULTIMODX IV | 699 |
| MULTIMODX V | 699 |
| MYTH | 699 |
| NIGHTSHIFT | 699 |
| NINJA COMMAND | 299 |
| NINJA RABBITS | 699 |
| OUTRULN | 699 |
| OUTRULN EUROPA | 699 |
| PIRATES | 999 |
| Q10 TANK BUSTER | 699 |
| QUICKZ | 699 |
| RICK DANGEROUS 2 | 699 |
| ROBOCOD | 699 |
| RODLAND | 699 |
| SILKORM | 699 |
| SKATIN USA | 699 |
| SOCCER DOUBLE 2 | 299 |
| SOCCER DOUBLE 3 | 699 |
| SOLO FIGHT | 699 |
| ST DRAGON | 699 |
| STRIDER 2 | 699 |
| SUMMER CAMP | 699 |
| SUPER MONACO GP | 699 |
| SUPER SCRAMBLE | 699 |
| SWRV | 699 |
| TETIS ES KIKUGI | 699 |
| TIGER ROAD | 699 |
| TITANIC BLINKY | 699 |
| TURBO CHARGE | 699 |
| TURRICAN | 699 |
| TUSKER | 699 |
| WINTER GAMES | 699 |

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

| | | |
|------------------------|-----|-----|
| KIDS PACK | 999 | 599 |
| -POSTMAN PAT | | |
| -SOOTY AND SWEEP | | |
| -COUNT DRACULA | | |
| -POPEYE 2 | | |
| -THE WOMBLES | | |
| -SUPERPUP | | |
| POPEYE COLLECTION | 999 | 599 |
| -POPEYE 1,2,3 | | |
| POSTMAN PAT COLLECTION | 999 | 599 |
| -POSTMAN PAT 1,2,3 | | |

£64 LEMEZEN

| | |
|-------------------------|---------|
| ACTION FIGHTER | 699 |
| ALLEN 3 | 999 |
| BAAL | 799 |
| BSBORG RALLY | 999 |
| BLUES BROTHERS | 699 599 |
| BUDOKAN | 999 |
| CHUCK ROCK | 999 |
| CREATURES | 999 |
| CREATURES 2 | 999 |
| DALEK ATTACK | 799 599 |
| DARKMAN | 999 |
| DE HARD 2 | 999 |
| DOUBLE DRAGON 3 | 999 |
| DYNASTY WARS | 999 599 |
| F16 COMBAT PILOT | 999 |
| FIGHTER BOMBER | 999 |
| FINAL FIGHT | 999 |
| FUMBO 3 QUEST | 999 |
| GOLDEN AXE | 999 |
| GRAND PRIZ CIRCUIT | 999 |
| HUDSON HAWK | 799 |
| JAMES POND | 699 |
| JAWS | 699 |
| JUDGE DREED | 999 |
| LAST NINJA 3 | 999 |
| LETHAL WEAPON | 799 |
| LICENCE TO KILL | 999 |
| LONG LIFE | 999 |
| LOTUS ESPRIT | 999 |
| MC DONALD LAND | 999 |
| NEWCOMER | 999 |
| NO LIMIT | 999 |
| NORTH & SOUTH | 999 |
| OPERATION HORMUZ | 699 499 |
| OPERATION NEPTUN | 999 |
| PINK PANTHER | 999 |
| RAMBO 3 | 999 |
| ROAD RUNNER | 699 |
| ROBOCOP 2 | 999 |
| RODLAND | 999 |
| RUNNING MAN | 999 |
| SHADOW WANCER | 999 |
| SHADOW WARRIOR | 999 |
| SHINOBI | 999 |
| SKILL & CROSSONES | 999 |
| STEAGAR | 699 499 |
| STREET ROD | 999 |
| SUBURBAN COMMANDO | 999 |
| SWORD OF HONOUR | 999 |
| TEENAGE M NINJA TURTLES | 999 |
| TERMINATOR 2 | 999 |
| TEST DRIVE 2 | 999 |
| TETRIS ES KIKUGI | 699 |
| TIME MACHINE | 999 |
| TIME SCANNER | 999 |
| TOM & JERRY 2 | 999 |
| TOTAL RECALL | 999 |
| TURBO OUTRUN | 999 |
| TURRICAN II | 999 |
| TUSKER | 999 |
| VENEDITA | 999 |
| WINTER SUPER SPORTS 92 | 999 |

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-ON

| | | |
|----------------------|------|------|
| BATTLE BLAZE | 7900 | 5900 |
| DOUBLE DRAGON V | 9900 | |
| HARLEY | 7900 | 5900 |
| JAMES BOND JR | 7900 | 5800 |
| KENDO RAGE | 7900 | 5900 |
| MEGAMEN SOCCER | 9900 | |
| OPERATION LOGIC BOMB | 5800 | |
| PUSH OVER | 5500 | 3500 |
| THE UNTOUCHABLES | 9900 | 5900 |
| X KALIBER 2087 | 8800 | 5900 |

SNES PAL CARTRIDGE-OK

| | |
|-----------------|-------|
| ASTERIX | 9900 |
| BIG SKY TROOPER | 11900 |
| BOGERMAN | 12900 |
| BRUTAL | 8900 |

| | |
|----------------------------|-------------|
| CHAOS ENGINE | 9900 |
| CUTTHROAT ISLAND | 1900 |
| DEMOLITION MAN | 2900 9900 |
| DONOR S CREST | 9900 |
| DESERT FIGHTER | 7900 |
| DONKEY KONG 2 | 14000 |
| EARTHWORM JIM | 1900 |
| EARTHWORM JIM 2 | 7900 |
| FIFA 96 | 12000 |
| FIREMEN | 7900 |
| GHOU! PATROL | 7900 |
| ILLUSION OF TIME | 7900 |
| INT. SUP. STAR SOCCER | 9900 |
| JUNGLE BOO | 9900 |
| KILLER INSTINCT | 11900 |
| MECHWARRIOR 3050 | 11900 |
| MICKEY MOUSE CIRCUIS | 11900 |
| MICRO MACHINES | 8900 |
| MICRO MACHINES 2 | 1900 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 2900 |
| NBA JAM TE | 12000 |
| NHL 96 | 11900 |
| NIGEL MANSELL GP | 9900 |
| NIGEL MANSELL INDYCAR | 9900 |
| PARDON | 9900 |
| PINK PANTHER GOES TO H.W. | 9900 |
| PRIMAL PAGE | 14000 11900 |
| REVOLUTION X | 12000 |
| ROCK & ROLL RACING | 9900 |
| SUP. MARVELOUS 2 YOSHI ISL | 12000 |
| SEPARATION ANXIETY | 12900 |
| SUPER BC KID | 10900 |
| SUPER BOMBERMAN 3 | 12900 |
| SUPER MARIO | 7900 |
| SUPER TURRICAN 2 | 12900 |
| THEME PARK | 11900 |
| TROLL ISLAND | 7900 |
| VORTEX | 9900 |
| WEAPONLORD | 12900 |
| WILD GUNS | 9900 |
| X KAUBER 2097 | 8900 |

GAME BOY CARTRIDGE-OK

| | |
|-----------------------|------|
| ANIMANIACS | 6900 |
| BOOMERANG | 6900 |
| BUBSY II | 6900 |
| BURAI FIGHTER | 4900 |
| DEZERT STORM | 6900 |
| DONKEY KONG LAND | 6900 |
| DUCK TALES 2 | 6900 |
| JUNGLE STRIKE | 6900 |
| KUNG FU MASTER (LAND) | 5900 |
| MARIO PICROS | 5900 |
| MICRO MACHINES 2 | 6900 |
| MORTAL KOMBAT III | 6900 |
| PINBALL MANIA | 5900 |
| SPACE INVADERS | 4900 |
| STREET FIGHTER 2 | 6900 |
| SUPE R MARIO LAND | 4900 |
| SUPER BATTLE TANK | 5900 |
| SUPER MARIO 2 | 5900 |
| TETIS II | 5900 |
| WATERWORLD | 6900 |
| WORMS | 6900 |
| WWF RAW | 4900 |

32 X JÁTEK CARTRIDGE-OK

| | |
|------------|-------|
| MOTO CROSS | 13800 |
|------------|-------|

GENESIS CARTRIDGE-OK

| ITEMS QUANTITY | PRICE | QTY |
|--------------------------|-------|------|
| BEERLE AND SQUAK | 7000 | 5000 |
| IN ROBBINSON 3 MEAN MACH | 7000 | 5500 |
| 11 FOOTBALL | 8000 | 5500 |
| SOCKET | 7900 | |

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

| | |
|-------------------------|-------|
| ALERO THE ACROBAT | 6600 |
| ALADDIN | 9900 |
| BARNEY THE DINO | 7900 |
| BUBBLE & SQUEAK | 6300 |
| CHESTER CHEETAH II | 8800 |
| COMIX ZONE | 11900 |
| CRASH DUMMIES | 7900 |
| DRAGON S REVENGE | 9000 |
| DYNAMITE HEAVY | 9800 |
| EARTHQUAKE JIM | 7900 |
| EARTHWORM JIM 2 | 13900 |
| ECCO THE DOLPHIN | 4800 |
| ECCO THE DOLPHINE | 9900 |
| ETERNAL CHAMPIONS | 7900 |
| EX MUTANTS | 9900 |
| EX SQUAD | 11900 |
| GARFIELD | 9900 |
| HOOK | 9900 |
| JUNGLE STRIKE | 9900 |
| JURASSIC PARK 2 | 7900 |
| KAWASAKI SUP. BIKES | 9900 |
| LANDSLAUGHTER | 8900 |
| LIGHT CRUSADER | 12900 |
| LION KING | 9900 |
| LOST VIKINGS | 7900 |
| MARSUPIAL WILLI | 11900 |
| MEGA MAN PLAMY WARS | 11900 |
| MEGA SWIV | 7900 |
| MICKY MANIA | 9900 |
| MOBIL KOMBAT 3 | 13900 |
| MR. JAM TE | 8900 |
| NHL 96 | 11900 |
| INGEL MANSEL INDOYCAR | 6900 |
| ONSLAUGHT | 6900 |
| OTTIFANTS | 8900 |
| OUTRUN 2019 | 11900 |
| PETE SAMPRASS TENNIS 95 | 11900 |
| PITFALL | 9900 |
| PUNISHER | 8900 |
| REVOLUTION X | 9900 |
| RISTAR | 6900 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 6900 |
| RUGBY WORLD CUP 1995 | 7900 |
| SEA QUEST | 7900 |
| SEPARATION ANXIETY | 11900 |
| SQUAD FU | 5900 |
| SHIRINS FORCE II | 8900 |
| SWAMPERS | 5900 |
| SONIC & KNUCKLES | 9900 |
| SPARKSTER | 9900 |
| SPYGLID | 9900 |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 12900 |
| STORY OF THORI | 11900 |

| | |
|--------------------------|-------|
| SUNSET RIDERS | 7900 |
| SUPER SKIDMARKS | 11900 |
| TAZMANIA | 5900 |
| TAZMANIA 2 | 9900 |
| TECHNO CLASH | 6900 |
| THEME PARK | 9900 |
| TINY TOONS ACME ALL STAR | 7900 |
| TOUGHMAN BOXING | 6900 |
| TOYS | 6900 |
| URBAN STRIKE | 9900 |
| VECTORMAN | 11900 |
| VIEWPOINT | 9900 |
| VIRTUA RACING | 9900 |
| VR TROOPER | 11900 |
| WRESTLE MANIA | 9900 |
| ZERO TOLERANCE | 6900 |
| ZOMBIES ATE MY NEIGH. | 7900 |

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

| | |
|-------------------------|-----------|
| BATMAN AND ROBIN | 7500 |
| BATMAN FOREVER | 6000 |
| CHESS MASTER | 3000 |
| CHUCK DUMMIES | 3000 |
| F1 CHAMPIONSHIP EDITION | 8500 |
| GEARWORKS | |
| NBA ACTION | 5000 |
| PRIMAL RAGE | 7500 |
| SHINOBI 2 | 4000 |
| SONIC COMPILATION | 7500 |
| SONIC DRIFT RACE | 7500 |
| SONIC SPINBALL | 7500 |
| SPACE HARRIER | 5000 |
| STARGATE | 5000 3000 |
| TARZAN | 5000 |
| VR TROOPER | 7500 |
| WIZARD PINBALL | 8500 |
| WWF RAW | 5000 |

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

| | |
|----------------------|------|
| ALIEN SYNDROME | 3900 |
| BACK TO THE FUTURE 2 | 2900 |
| BANK PANIC | 2900 |
| CYBER SHINOBI | 2900 |
| DICK TRACY | 3900 |
| RASTAN | 3900 |
| SPEEDBALL | 2900 |
| SPY VS SPY | 3900 |

MEGA CD PROGRAMOK

| | | |
|----------------------|------|------|
| HEART OF ALIEN A.W.2 | 9900 | 5900 |
| PRINCE OF PERSIA | 6900 | 5900 |
| RACING ACES | 7900 | 5900 |
| ROAD AVENGER | 6900 | 5900 |
| ROBO ALESTE | 7900 | 5900 |
| SPIDERMAN | 7900 | 5900 |
| THUNDER STRIKE | 7900 | 5900 |
| TIME GAL | 6900 | 5900 |

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

| | |
|--------------------------|-----------|
| LADLION | 5600 |
| ALL DOGS GO TO HEAVEN | 1999 |
| ANC. ART OF WAR IN SKIES | 4098 |
| BATTLE ISLE DATA | 3999 |
| BLACK HAWK | 5699 4499 |
| CANNON FODDER | 2999 |
| CAR AND DRIVER | 2999 |
| COMANCHE | 7999 |
| CRUISE FOR A CORPSE | 2499 |
| CYBER RACE | 3999 |
| D DAY | 4488 |
| DAEMONSGATE | 3999 |
| DARKER | 8999 |
| DELTA V | 6999 2999 |
| DESCENT | 6999 3999 |
| DESERT STRIKE | 5999 |
| DISCOWORLD | 5499 |
| DREAMWAVE | 6999 2999 |
| DUKE NUKEM 2 | 2999 |
| DUNE 2 | 2999 |
| EARTH SIEGE | 8809 |
| EPIC | 2999 |
| EUROPEAN CHAMPIONS | 2999 |
| F14 FLEET DEFENDER SCEN. | 3999 |
| F29 RETALIATOR | 3999 |
| FATAL RACING | 7999 |
| FIFA INT. SOCCER | 7999 |
| FLASHBACK | 2999 |
| FLIGHT SIM TOOLKIT | 2999 |
| FLUX | 2999 |
| FREE DC | 4499 |
| GUILTY | 2999 3999 |
| GUNSHIP 2000 | 3999 |
| HAND OF FATE-KYRUSIA 2 | 5999 3999 |
| HEROES OF THE 35TH | 2999 |
| HIGH SEAS TRADER | 2999 |
| HOKUM KASO | 2999 |
| INDIANA JONES IV ADV. | 3999 |
| INFERNO | 7999 5999 |
| INNOCENT UNTIL CAUGHT | 4999 |
| JAGGED ALLIANCE | 8999 |
| JUNGLE BOOK | 5999 |
| JURASSIC PARK | 5999 |
| LION KING | 5999 |
| LITTLE BIG ADVENTURE | 4999 |
| LOW BLOW | 2999 |
| MAGIC WORLDS | 2999 |
| MARIO ANDR. RACING CH. | 2999 |
| MICHAEL JORDAN IN FLIGHT | 2999 |
| MIKHWINTER | 1999 |
| MIKHWINTER II | 2499 |
| MONKEY ISLAND 2 | 2999 |
| MURDER | 1999 |
| NHL HOCKEY | 2999 |
| OPERATION STEALTH | 1999 |
| PATRICIAN | 5999 |
| PEPPER'S ADVENTURE | 4999 2999 |
| PINBALL DREAMS 2-DATA | 3999 |
| PIRATES GOLD | 3999 |
| PIZZA TYCOON | 7999 4999 |
| POWERMONSTER | 2999 |
| PRINCE OF PERSIA | 2999 |
| PRO TENNIS | 1999 |
| PROTECHNICA | 5999 3499 |
| RAMPART | 2999 |
| RAPTOR | 2999 |
| REALMS | 2999 |
| RETURN OF THE PHANTOM | 5999 |
| RIVNORLD | 2999 |
| RISE OF TRIAD | 2999 |
| ROBOCOP 3 | 2999 |
| SECRET W. OF LUFTWAFFE | 3999 |
| SHADOW LANDS | 2999 |
| SHUTTLE | 4999 |

| | | |
|--------------------------|------|------|
| SIMPSON'S | 1999 | |
| SPACE FEDERATION | 5989 | 2999 |
| SPACE HULK | 2999 | |
| SPECTRE VR | 8999 | 5999 |
| STAR CONTROLL II | 4999 | |
| STAR CRUSADER | 5999 | |
| STARLORD | 5999 | 3999 |
| STREET FIGHTER 2 | 2999 | |
| STRIKERFLEET | 2999 | |
| SYNDICATE | 2999 | |
| SYSTEM SHOCK | 6999 | |
| TEENAGE M.H. TURTLES | 1499 | |
| TEST DRIVE 2 | 2999 | |
| TEST DRIVE 3 | 2999 | |
| THE CYCLES | 2999 | |
| TORNADO | 3999 | |
| TRANSPORT TYCOON W. EDIT | 3999 | |
| ULTIMA UNDERWORLD | 3999 | |
| ULTIMA VII | 3999 | |
| UNIVERSE | 2999 | |
| WACKY WHEELS | 3999 | |
| WING COMM. SECRET. MISS. | 2999 | |
| WORMS | 5999 | |
| X WING | 3999 | |
| ZEPPELIN | 6999 | 3999 |

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

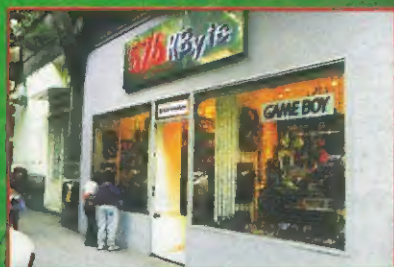
| | |
|----------------------------|------------|
| 11TH HOUR | 9000 |
| 1202 PACIFIC RIM YEAR 5000 | 7900 4900 |
| 1ST ENDLARKERS | 7000 4900 |
| 3D ATLAS | 10000 |
| 7TH GUEST | 10000 |
| ABS WORLD OF ANIMALS WINGS | 10000 |
| ABUSE | 9000 |
| ACES OVER DEEP | 8000 |
| ACTUA SCORPION | 9000 |
| ADVANCED TACT. FIGHT | 11900 |
| ALONE BREED TOWER ARCS | 5000 |
| ALONE IN THE DARK 3 | 7000 |
| AMBULANCE | 5000 |
| ANDREED LIST | 7000 4000 |
| ARCHAEOLOGY | 9000 |
| ASSAULT RIGS | 9000 |
| ATTACK STAGE COLLECTION | 7000 |
| BENEATH A STEEL SKY | 6000 4000 |
| BLACK KNIGHT | 5000 |
| BLAKE STONE | 2000 |
| BLOODNET | 8000 4000 |
| BLOODWING | 9000 |
| BUREAU 13 | 6000 |
| BUZZ ALDRIN RACE | 3000 |
| C&C COVERT OPERATIONS | 4000 |
| CADILLACS DINOSAURS | 7000 |
| CASAR II | 9000 |
| CANNON FODDER 2 | 9000 |
| CASINO DELUXE | 6000 |
| CASTLE OF DR BRAIN 3 | 6000 |
| CENTRAL INTELLIGENCE | 4000 |
| CHAOS CONTROL | 7000 5000 |
| CHRONICLES OF THE SWORD | 9000 |
| CHRONOMASTER | 9000 |
| CIVILIZATION | 9000 |
| CIVILIZATION 2 | 9000 |
| COLONIZATION | 9000 |
| COMBAT CLASSICS 3 | 7000 4000 |
| COMMAND AND CONQUER | 9000 |
| COMMANDER BLOOD | 6000 |
| CONQUEROR AD 1000 | 9000 |
| CREATURE SHOCK | 2000 |
| CRUISE FOR A CORPSE | 2000 |
| CYBER MACE | 9000 |
| CYBER SPEED | 9000 |
| DARKER | 6000 6000 |
| DAWN PATROL | 2000 |
| DAY OF TENTACLE | 3000 |
| DESCENT | 7000 3000 |
| DESCENT 2 | 9000 |
| DESERT STRIKE | 4000 |
| DESTRUCTION DERBY | 9000 |
| DID 5 VIRTUAL WORLDS | 4000 |
| DIGITAL LOVE | 3000 1000 |
| DOOM 2 | 9000 7000 |
| DREAMWEY | 9000 3000 |
| DUNE | 2000 |
| DUNE 2 | 2000 |
| DUNGEON MASTER II | 7000 6000 |
| DUST | 7000 |
| EARTH SIEGE | 6000 |
| EASTOATICA | 6000 5000 |
| EP2000 (MAGYAR LEIRASAL) | 11900 |
| ELDER SCROLLS ARENA | 9000 |
| ELITE | 1000 |
| ELITE II | 6000 3000 |
| EXTRACTORS | 7000 |
| EXTREME GAMES | 9000 |
| EXTREME PINBALL | 7000 |
| EXTREME RISE OF TRIAD | 9000 |
| EYE OF BEHOLDER 3 | 4000 |
| F1 DOMARK | 2000 |
| F15 II | 3000 |
| FADE TO BLACK | 7000 7000 |
| FATAL RACING | 6000 6000 |
| FIFA 96 | 9000 |
| FLASHBACK | 9000 |
| FLIGHT OF THE AM. QUEEN | 4000 |
| FREDDY PHAROS | 4000 |
| FULL THROTTLE | 9000 |
| FX FIGHTER | 9000 |
| GABRIEL KNIGHT 2 | 9000 |
| GOLBINS 1-2 | 2000 |
| GRAND PRIZ MANAGER | 9000 |
| GREAT NAVAL BATTLES 2 | 6000 |
| GREAT NAVAL BATTLES 4 | 7000 |
| GUILTY | 7000 5000 |
| GUNSHP 2000 | 2000 |
| GUNSHP 2000-SCENARIO | 4000 |
| HARVEST | 9000 |
| HARRIER JUMP JET | 3000 |
| HEROES OF MIGHT & MAGIC | 9000 |
| HO OCTANE | 11000 6000 |
| HOOK / LEGEND OF KYR | 4000 |
| INDIANA JONES IV ADV. | 2000 |
| INDY CAR RACING | 9000 |
| INDY CAR RACING 2 | 9000 |
| INFERNO | 6000 4000 |
| INHERIT OF THE EARTH | 7000 4000 |
| IRON ASSAULT | 7000 4000 |
| ISARH TRILOGY | 9000 |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 4000 |
| JUNGLE STRIKE | 6000 |
| JURASSIC PARK | 2000 |
| KIDS & KIT 4-7 | 9000 |
| KIDS & KIT 8-12 | 9000 |
| KINGDOM QUEST 6 | 4000 |
| KINGDOM QUEST 7 | 6000 4000 |
| KINGDOMS TABLE | 6000 2000 |

| | |
|---------------------------|-----------|
| KNOTS OF SKY | 3999 |
| + 50 GAMES | 1999 |
| KYRANIDIA 3 | 3999 |
| LABYRINTH OF TIME | 6999 |
| LANDS OF LORE | 3999 |
| LAST DAVASTY | 9999 6999 |
| LAURA BOW 2 | 4000 2599 |
| LION | 8999 |
| LITL DVL | 3999 |
| LOADSTAR | 9999 |
| LODERUNNER | 6999 |
| LOST EDEN | 7999 |
| LOST IN TIME | 4999 2599 |
| LOTUS 3 | 1999 |
| MAGIC CARPET | 9999 |
| MAGIC CARPET 2 | 6999 |
| MAGIC CARPET DATA | 4999 |
| MANAC SPORTS | 6999 3999 |
| MANIC KARTS | 5999 |
| MARINE FIGHTERS | 5999 |
| MASTER PIECE COLLECTION | 9999 |
| MEGAPAK 5 | 9999 |
| MEGA TRIPACK | 2999 |
| MICHAEL CHAMPION | 5999 |
| MICROCOSM | 8999 |
| MISSION CRITICAL | 9999 |
| MONKEY ISLAND | 2999 |
| MORTAL COIL | 9999 |
| NASCAR TRACK PACK | 4999 |
| NBA LIVE 96 | 11999 |
| NEED FOR SPEED | 9999 |
| NHL 96 | 9999 |
| NIGEL MANSELL W.CH. | 1999 |
| NOCTROPOLIS | 8999 5999 |
| NOVAMAT | 9999 2599 |
| NOVASTORM | 8999 |
| ONE IN A MILLION SEX | 4999 |
| PANZER GENERAL | 9999 |
| PATRICIAN | 4999 |
| PIRATES GOLD | 9999 |
| PIZZA TYCOON | 7999 4999 |
| PLAYER MANGER 2 | 7999 |
| POLICE QUEST 5 - SWAT | 9999 |
| POWER CORRUPTION & LIES | 9999 |
| POWER DRIVE | 6999 |
| POWER HOUSE | 4999 |
| PREMIER MANGER 3 | 4999 |
| PRISONER OF ICE | 9999 7999 |
| PSYCHIC DETECTIVE | 10999 |
| PYROTECHNICS | 8999 4999 |
| RAPTOR | 2999 |
| REBEL ASSAULT | 9999 |
| REBEL ASSAULT 2 | 11999 |
| RETRIBUTION | 5999 3999 |
| RICKLE OF MASTER LU | 9999 |
| RIDE OF TRAD | 6999 |
| SAM AND MAX HIT THE ROAD | 9999 |
| SCREAMER | 7999 |
| SEA LEGENDS | 9999 |
| SEA WOLF | 9999 |
| SEAL TEAM | 2999 |
| SECRET CHATEAU | 5999 |
| SHADOW CASTER | 2999 |
| SHADOW CASTER | 7999 |
| SHANARA | 8999 |
| SHIVERS | 9999 |
| SILVERLOAD | 9999 8999 |
| SIM CITY | 9999 |
| SIM TOWN | 9999 |
| SLEEPSTREAM 5000 | 7999 4999 |
| SPACE HULK | 2999 |
| SPACE HULK | 6999 |
| SPACE QUEST 6 | 9999 6999 |
| SPECTRE IV | 8999 6999 |
| SPILLCASTING PARTY PAK | 9999 |
| STAR CRUSADER | 7999 5999 |
| STAR TREK 25TH ANN. | 2999 |
| STAR TREK NEXT GEN. | 9999 |
| STARLORD | 3999 |
| STONEKEEP | 9999 |
| STREET FIGHTER 2 | 2999 |
| STRIKE COMMANDER | 2999 |
| SU 27 FLANKER | 9999 |
| SUBWAR 2050 | 9999 4999 |
| AND SCENARIO | 9999 |
| SUMMER GAMES SEX | 4999 |
| SUPER KARTS | 9999 5999 |
| SUPERSKI PRO | 9999 |
| SYSTEM SHOCK | 2999 |
| TEK WAR | 9999 |
| TEMPERATION COLLECTION | 8999 |
| - 7TH GUEST | |
| - HAND OF FATE | |
| - INDY CAR RACING | |
| - LANDS OF LORE | |
| TERMINAL VELOCITY | 2999 |
| TERMINATOR FUT. SHOCK | 9999 |
| TPX | 9999 |
| THE DIG | 9999 |
| THEXODER | 9999 |
| THIS MEANS WAR | 9999 |
| THUNDER HAWK 2 | 9999 |
| THE FIGHT COLLECTORS CD | 9999 |
| TILT | 9999 |
| TIME GATE | |
| (MAGYAR LEIRAS) | 5999 |
| TUN | 10999 |
| TORINS PASTOR | 9999 |
| TORNADO + FALCON 3.0 | 5999 |
| TOUCHE ADV. OF THE 5TH M. | 9999 |
| TRACK ATTACK | 7999 |
| TRANSPORT TYCOON | 6999 |
| ULTIMA I-IV | 9999 |
| ULTIMA UNDERWORLD 1-2 | 2999 |
| ULTIMA VII-SAPS | 9999 |
| UNDER A KILLING MOON | 2999 |
| UNIVERSE | 4999 |
| US NAVY FIGHTERS | 9999 |
| VIRTUAL KARTS | 7999 |
| VIRTUAL SMOOKER | 9999 |
| VODDO LONGUE | 7999 5999 |
| WACKY WHEELS | 2999 |
| WARCAPT II | 10999 |
| WARPLANES VOL.1 | 7999 |
| WETLANDS | 8999 |
| WING COMMANDER | 2999 |
| WING COMMANDER N | 9999 |
| (MAGYAR LEIRASAL) | |
| WINGS OF DRAGON | 8999 5999 |
| WIPOLIT | 9999 |
| WITCHAVEN | 9999 |
| WOLFPACK | 9999 3999 |
| WORMS | 9999 |
| WRATH OF GODS | 6999 |
| ZEPPELIN | 9999 3999 |
| ZONE RAIDERS | 8999 |
| ZOO! | 1999 |

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.



7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.



9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.



TEL.: 112-6415

TEL.: (72)-313-863

TEL.: (96)-322-151

TOVÁBBI BOLTJAINK

NYIREGYHAZA,
Kossuth u. 38.

SZEGED,
Vadász u. 5.

Figyelem!

Az ezen oldalon nem szereplő, de magukat önkényesen 576 KBYTE SHOP-nak nevező boltok árukészletének sem eredetiségéért, sem minőségéért **nem vállalunk felelősséget.**

Ha nem vagy biztos a vásárlásodban, rendelj a Csomagküldő Szolgálatunktól.



DECEMBER 1-ÉN NYÍLT ÚJ ÜZLETÜNKBEN,

a Pasaréti térenél (II., Kelemen László u. 14/a, Tel.: 200-2252)

új szolgáltatással várjuk kedves vásárlóinkat:

Sega és Nintendo kazetták kölcsönzése már napi 150 Ft-tól.

Tagsági igazolvány rendszer.